PLAYSTATION®2

PLAY



100% NEZÁVISLÝ ... TION®2 M...

ČÍSLO 13

RECENZE

CALL OF DUTY 2

Nejlepší válečná akční střílečka? Čtěte upřímnou recenzi uvnitř!

ODHALUJEME

TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft se vrací v plné parádě. Blíží se návrat ve špičkové formě?

JSTE PŘIPRAVENI?

FINAL FANTASY XII

Kultovní série se nezadržitelně blíží. Víme o ní všechno! Chcete i vy?

DÁLE UVNITŘ NAJDETE:

RECENZE: KING KONG ■ NFS MOST WANTED ■ GUN ■ THE MATRIX: PATH OF NEO ■ SW BATTLEFRONT 2 ■ JAK X ■ SHADOW OF COLOSSUS A DALŠÍ ■ NOVÉ CHEATY ■ TO NEJLEPŠÍ Z 2006 ■ SOUTĚŽE O CENY ■ SKVĚLÁ PREVIEW ■ AKTUÁLNÍ NOVINKY

WWW.PLAYMAG.CZ | 85 Kč | 139 Sk

EuroMedia PUBLISHING

LEDEN 2006





ĻUKÁŠ KOLINSKY
REDAKTOR

Do redakce se nenápadně vkradla podzimní deprese. Seděli jsme v naší kanceláři a přáli si, aby byla PlayStation 2 na vrcholu svých sil. Někteří z nás (ti cyničtější) si dokonce přáli, abychom už měli v ruce PlayStation 3. Koukáme přes rameno kolegům v PC redakci (a jednomu z našich nejmenovaných redaktorů, který už si pořídil Xbox 360) a tiše závidíme. Mohou hrát svoje „next generation" hry a taky je hrají. A smějí se nám přitom přímo do obličeje. Jenže pravda je taková, že všechny ty hry mají jen o něco vyšší rozlišení a hrají se stejně i na PlayStation 2. A tak se zvedáme a hrajeme si svého *King Konga*, své *Call of Duty 2*, svůj *Need For Speed: Most Wanted*. A přitom se těšíme na svého *Tomb Raidera*, *Final Fantasy*, *Black* a spoustu dalších nadějných PS2 her. Život je krásný, nebo ne?

Možná nejde o to mít stále lepší a výkonnější konzole. Jde o hry. Chceme mít stále lepší a zábavnější hry. Kde je sakra příští *Grand Theft Auto*? Proč musíme tak dlouho čekat na *Final Fantasy*? Je podzim a my máme depresi.

Ne, vážně. Žertujeme. Následující stránky jsou důkazem optimistické budoucnosti PlayStation 2! Užijte si je.



EXKLUZIVNĚ

TOMB RAIDER LEGEND

LUKÁŠŮV TRUMF



Ti, kdo mne znají dobře, vědí, pro co tluče moje srdce. Zbožňuji *Final Fantasy* a nemůžu se dočkat dvanáctého dílu. Informace v našem článku jsou hodně atraktivní, mám jen jednu špatnou zprávu. Ještě si hodně dlouho počkáme!

OBSAH

JEDINÝ 100% NEOFICIÁLNÍ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!



TÉMATA



NOVINKY



TIPSTATION

RUBRIKY







PREVIEW

Hry, na které si musíte ještě pár měsíců počkat. My už je však viděli (nebo dokonce hráli) a dělíme se s vámi o naše dojmy.


28 ROGUE GALAXY


30 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS


33 STARCRAFT: GHOST

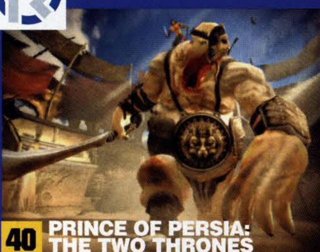

36 TOCA 3

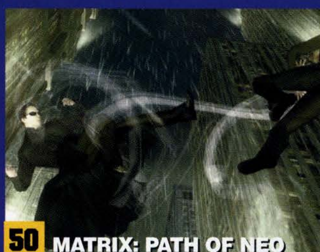

39 BLACK

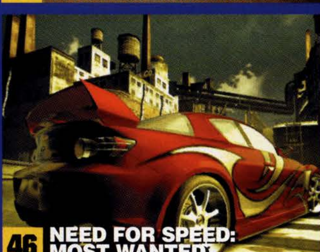


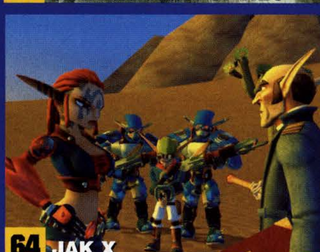
RECENZE

Obvyklá pomoc vybrat si mezi zástupem her, které na vás čekají na pultech a modlí se, abyste si vybrali právě je. Které si to zaslouží?


40 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES


50 MATRIX: PATH OF NEO


46 NEED FOR SPEED: MOST WANTED


64 JAK X

BEZMOCNÍ?

MÁME PRO VÁS ŘEŠENÍ! DESÍTKY NÁVODŮ TISÍCE CHEATŮ...



V KAŽDÉM ČÍSLE NALEZNETE

Kompletní návody na každou důležitou PS2 hru. Návody jsou stručné, jasné a přehledné, vyřešíte podle nich jakýkoliv zákys a překonáte jakoukoliv překážku. Navíc je tu rozsáhlá databáze tisícovek kódů včetně stovek čerstvých na aktuální hity, díky kterým si své hry budete moci ještě více vychutnat. A pokud ani to nepomůže, v pravidelné rubrice zodpovídáme vaše dotazy, přinášíme desítky zasvěcených tipů a věnujeme se i nejoblíbenějším starším hrám. TipStation vychází čtyřikrát do roka v rozsahu neuvěřitelných 164 stran za skvělou cenu 195 korun.



TipStation



NOVINKY



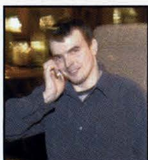
9 VĚZEŇ FISHER
Ve *Splinter Cell 4* se Sam Fisher ocitne ve vězení, ale dáme krk na to, že tam nebude dlouho.



9 SOLIDNÍ FAKTA
Zjistili jsme další detaily ohledně připravovaného pokračování ságy *Metal Gear Solid* s číslem 4.



10 JEDEME DO TURÍNA!
I tentokrát se dočkáme „oficiální“ videohry u příležitosti zimních olympijských her.



DAVID DOVOLE
EDITOR NOVINEK

Skvělá pokračování, skvělé technologie. To je na pořadu dnešního dne! Většinu hráčů zcela po právu zajímají konkrétní hry a v tomto čísle vám předkládáme informace o *Devil May Cry 4*, *Metal Gear 4* (na PlayStation 3) a *Splinter Cell 4* (na PlayStation 2). Je to dilema. Těšit se na nádhernou, vymazlenou a revolučně vypadající hru, která vyjde nejdříve za rok, spíše až v roce 2007? A nebo na osvědčené pokračování série, které nabízí přiměřenou evoluci, ale její vydání je „na dohled“? Já osobně volím druhou variantu, ale musím uznat, že detaily ohledně nového Metal Gearu mne doslova zvedly ze židle. Solid Snake ve válečném konfliktu? Přebíhající ze strany na stranu? A navrch ještě rychle stárnoucí? No musím říct, že bych rok 2006 klidně celý přeskočil. I když tím jdu trochu proti zdi, jistá část redakce tvrdí, že se právě v tomto období stane nejvíce v historii PlayStation (více o tom na straně 72). Tak nevím. Obrázek si udělejte sami.



PS3 // Devil May Cry 4

DANTE TASÍ POČTVRTÉ

PS3 SE UPSAL SAMOTNÉMU ĎÁBLU.

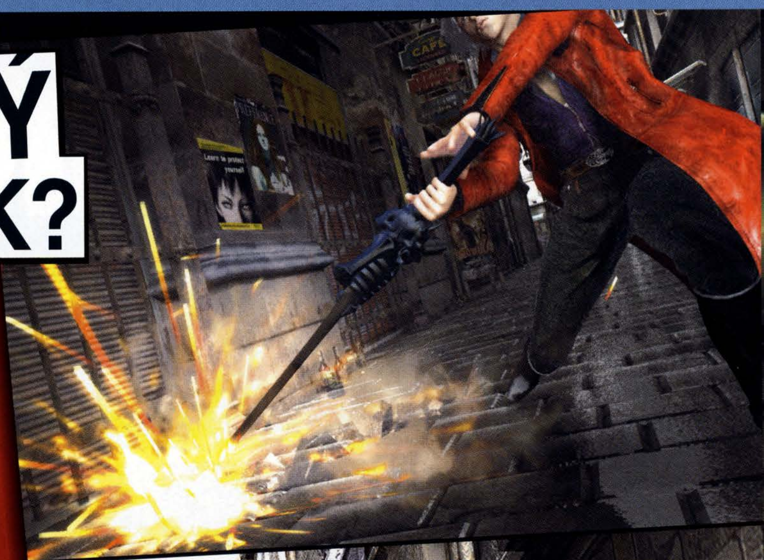
Letošní Tokyo Game Show bylo sladkobolným mučením jak pro přítomné, tak i pro všechny, jež dění sledovali prostřednictvím bezpočtu informačních fór na internetu. Představení dvou pecek na PS3 - *Metal Gear Solid 4* a *Devil May Cry 4* nemohlo nikoho nechat chladným.

V minulém čísle jsme vás obšťastnili prvními snímky z *MGS4* a dnes hodláme udělat totéž s *DMC4*. Ačkoliv bylo dosud zveřejněno pouze video, jeho rozdílnost od raných návrhů představených na E3 nás utvrzuje v tom, že to, co máme nyní možnost sledovat, je již velmi blízké konečné podobě hry. Na základě Danteho mnohem vyzrálejšího vzezření lze usoudit, že mladické dny *Devil May Cry 3* jsou již nenávratně pryč a na nás se chystá zcela nová kapitola ságy. Jak nádherný artwork napovídá, představeno nám bude několik nových postav. Co je například zač ona trojice dívčích siluet, jež za Dantem postává? Raketomet jedné z nich vypadá relativně povědomě, ale jde doopravdy o Lady? Jistota nebude, dokud Capcom nezveřejní detailní záběr do jejích dvojbarevných očí. A co zbylé dvě, mohou to být Lucia a Trish? Nebo snad někdo úplně nový? Jednoznačnou odpověď zatím nemáme, velice rádi si však o čemkoliv zaspekulujeme. Jakmile se vyrojí nové informace, obrázky nebo cokoliv nosného pro další divoké úvahy, obratem se s vámi podělíme. Mezitím se kochejte aktuálními snímky a máte-li lepší spekulační náměty než my, neváhejte a napište nám. ■



ĎÁBELSKÝ FEŠÁK?

SOLID SNAKE NENÍ JEDINÝ, KE KOMU ČAS NEBYL MILOSTIVÝ.



Smrt rozdávající, stylově oděný, kopy udělující, pizzu pojídající a po zádech zloduchů surfující napůl člověk, napůl démon - jedním slovem Dante - je zpátky. S ním i jeho vlající plášť, nebezpečné manýry a arogantní chvástání, novinkou je naopak módní bunda na zip a rovněž samotná Danteho tvář. Možná je to tím, že nejsme navyklí sledovat ji v takto detailním provedení, a nebo za to může prosté zestárnutí, jedno je však jisté - Dante vypadá nějak jinak. Tato skutečnost pouze podtrhuje, nakolik výpočetní výkon PlayStation 3 ovlivní způsob, jakým dnes vnímáme hry. Výraz obličeje herních postav bude stále důležitějším prvkem, čehož jsou Danteho vrásky neklamným důkazem. Doufejme jen, že přibývající věk nijak neotupí jeho bojové grády. Na druhou stranu, vážně věříte, že by nás v tomto ohledu Capcom ošidil? My ani na sekundu. ■





KONEČNÝ NÁZOR



DAVID

Pro někoho jsou to komba, pro jiného zase Danteho neodolatelné charisma, co činí sérii *Devil May Cry* tolik populární. Není důvod, proč by *Devil May Cry 4* neměl pokračovat v dosud stanoveném kurzu s tím, že navíc zužitkuje grafický potenciál, jež nabízí hardware PS3. Pro ty, kteří byli zpruzeni nelidskou náročností třetího dílu, by pak měl Capcom zapracovat volbu radikálně nižší obtížnosti anebo snadnějších bojových stylů.



LUKÁŠ

Mé ruce vypadají skoro jako tlapy Froda Pytlíka. Je důležité, abyste to věděli, neboť když *DMC3* vyžadoval neustálou pozornost a bezchybné opanování všech tlačítek, mé hobití pracky jednoduše nezvládaly. Co hůř, pacičky mě bolely a já na bolesti neshledávám pranic zábavného. Proto bych si přál, aby měl *DMC4* více úrovní obtížnosti, což by hru přiblížilo duchu prvního dílu. Pak bych ještě chtěl, aby v *DMC4* byla kočka cvičená ve hře na housle a ministr Rath rozbíjející huby nunčakama, ale na tom netrvám.



HONZA

Je to vážně prostinké. Rád bych viděl, aby se *Devil May Cry* stal o něco málo uživatelsky přívětivější. Celá série mi vždy přišla příliš... japonská, jestli mi rozumíte. Zkrátka kladla až přehnaný důraz na komba a na učení chvatů. Nejideálnější by bylo, kdyby si Capcom vzal příklad z *God of War* a učinil Danteho trochu přístupnějšího publiku. A nebo už vážně stárnu?



ALENA

Jelikož jsem nikdy žádný *Devil May Cry* nehrála a nemám tudíž na věc vlastní názor, dovolím si vypůjčit z názorů svých kolegů. David má o *DMC4* velmi vysoké mínění, a proto ho sdílím i já. Přijde mi, že Honza se už na *DMC4* nemůže vysloveně dočkat, proto se rovněž já těším. I všichni ostatní z redakce se o *DMC4* vyjadřují veskrze pozitivně, a proto nebudu trhat partu. Jo, a obrázky vypadají fajn.



Buď půjdeš do našeho gangu, nebo půjdeš rovnou na hřbitov. No, to je snadná volba, když to takhle stavíte!

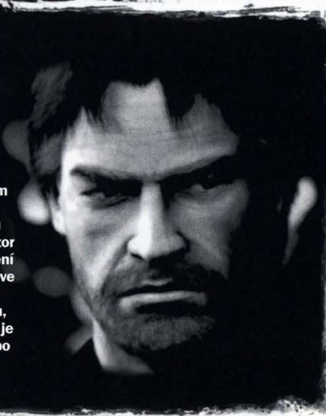


Stráví Sam zbytek svého života ve vězení? Tak na to bychom si nevsadili.

FOUSÁČ FISHER

CO NAPOVÍDÁ JEHO DRSNÝ POHLED?

Jasně, pochopili jsme, že je Sam naštvaný na život a není zrovna šťastný. Vyplývá to koneckonců už z jeho zarostlé tváře. Ale pozor - Ubisoft nás upozornil, že to není nutně definitivní Samův vzhled ve čtvrtém dílu a že se může ještě leccos změnit. Tak hlavu vzhůru, chlape, život jde dál a na světě je spousta ženských, které touží po chlapovi, jako jsi ty. Uděláš si další dceru. Nebo jí adoptuješ. Nebo ukradneš?



VĚZEŇ SAM FISHER, BLOK H

PS2 // *Splinter Cell 4*

RADIKÁLNÍ ZVRAT V *SPLINTER CELL 4*

Pokud nám snad chcete říct, že si ve skutečnosti příliš nepamatujete děj posledních tří *Splinter Cellů* a budete nám tvrdit, že ty hry máte rádi proto, jak se hrají, pak jsme na stejné lodi. Vojenské či špiónské simulace se speciálními jednotkami se (s výjimkou *MGS*) nehrají kvůli příběhu, ale protože hrajete jako voják a jediné, co vás zajímá, je váš rozkaz a způsob, jak ho splnit. Sorry, Tome!

Jenže tohle je *Splinter Cell 4* a vypadá to, že Tom Clancy konečně pochopil, že i v tomto žánru může být místo na zajímavou zápletku. Takže - co tento díl odlišuje od předchozích třech?

Sam Fisher je ve vězení. Okamžitě se asi ptáte proč a najednou vás příběh hodně zajímá. Stejně jsme se ptali my. Ubisoft nám neřekl vše, ale něco víme. Tak tedy, základem všeho je mrtvá Samova dcera. Byl to vždycky trochu cynik, ale tohle jeho charakter ještě trochu pokazilo. Byl odsouzen za loupežné přepadení, při kterém někoho zabil, a bude sedět 20 let. Ve vězení se setkává s Jamiem Washingtonem, členem jisté kriminální organizace (jejíž cíle jsou politické, nikoliv materialistické) a Sam se rozhodne, že si vzájemně pomohou z vězení utéci.

Tak, to je to, co víme. Co dál? Sam pravděpodobně bude i nadále pomáhat zmíněné organizaci. S určitostí také víme, že má Fisher tetování. Co to všechno znamená? Temnější zápletku a drsnější hratelnost. No a pokud jde o ten útěk z vězení, nemůžeme se ho dočkat. Jen doufáme, že to nebude o tom, schovat se do krabice, jak nám předvedli jistí čeští vězni, ale že půjde o přímý (a ozbrojený) souboj proti vězeňské službě, kde budou Samovými největšími přáteli jeho slavné „hračky". No, s jeho renomé o tom vlastně nepochybujeme...



Sam si bere kudlu a uvažuje, že si podřízne žíly. Ale ne - to by hra skončila příliš brzy, tohle vypadá na něco zajímavějšího.

„BYL ODSOUZEN ZA LOUPEŽNÉ PŘEPADENÍ, PŘI KTERÉM NĚKOHO ZABIL, A BUDE SEDĚT 20 LET."



Klídek, tohle není *Manhunt 2* nebo *The Suffering 3*. Tohle vypadá dobře!



Někdo by řekl vězení, ale pro Sama to je spíše taková dovolená.



SOLIDNÍ FAKTA

Metal Gear Solid 4 // Hideo Kojima konečně informuje

KOJIMA KONEČNĚ PROZRAZUJE, JAK TO BUDE SE ČTYŘKOU!



Knírek? Stále si nejsme jistí, jestli ho budeme mít rádi, ale důvod je jasný, Snake nám stárne. Nezbývá než se napít speciálního roztoku. A omládnout!



Snake se svým účesem a knírem vypadá jako seriózní chlapík, co vedle vás seděl včera v divadle. Ale jeho skutečné schopnosti... mhmmm...

Zjistili jsme další detaily ohledně připravovaného pokračování ságy *Metal Gear Solid* a plynule tedy navazujeme na minulé číslo. Starý chlapík s knírem je s určitostí Solid Snake, ale to neznamená, že se *Metal Gear Solid 4* odehrává v budoucnosti. Je to klon a jeho genetické hodiny tikají rychleji než v případě originálu. Což jste asi pochopili, protože Hal Emmerich (jinak známý jako Otacon) moc nezestárnul.

Hideo Kojima v nedávném rozhovoru přiznal, že jeho návrat jako hlavní kreativní síla za *Metal Gear Solidem* (po třetím dílu měl v plánu sérii definitivně opustit) má co do činění s výhružkami ze strany fanoušků. Série je ve srovnání s Japonskem mnohem populárnější v Evropě a Severní Americe už od prvního dílu na PlayStation a byli to prý evropští fanoušci, kteří Kojimovi vyhrožovali smrtí, pokud nebude pokračovat ve vývoji. Paradoxní je, že japonští fanoušci v dopisech Kojimu často žádali, aby už žádné Metal Gear hry nedělal.

V interview s časopisem Game Informer Kojima také vůbec poprvé naznačil základy, na kterých chce nový díl postavit. Je válka! Zatímco se v předchozích dílech náš hrdina (nebo ten frajírek Raiden) snažili infiltrovat malý prostor nebo nepřátelskou základnu, ve čtyřce se musí pohybovat ve skutečné válečné zóně se dvěma armádami. Snake přitom nepatří ani do jedné z nich. Jeho hlavní cíl stále zůstává tajemstvím, ale už teď víme, že bude muset být skutečně tichý a kradmý, aby uspěl. Novinkou je tu systém, který není nepodobný *Grand Theft Autu 2*, kde jste se přidružovali k různým gangům. Snake se samozřejmě v ideálním případě snaží vyhnout kontaktu s oběma stranami, ale když už mu čistě náhodou upadne nůž na krk vojáka z jedné armády, bude najednou její nepřítel a zároveň spojenec nepřátelské armády.

Jako přítel druhé armády bude moci používat jejich uniformy a snadněji se pohybovat v bojových oblastech, které tato strana okupuje. Strany bude možné v různých situacích střídat a zde stojí za připomínku, že obě vlastní technologii Metal Gear! Nový Metal Gear zní jako zpívání cikád, klapání podkov koně a bučení krávy - důvod je čistě psychologický. Podle Kojimy jsou to zvuky dětství, které dohromady zní kvůli uklidnění nepřítele. Když soupeř zpohodlní a nemá chuť bojovat, Metal Gear zaútočí. To zní dost drsně!

Můžeme také čekat podporu multiplayeru až pro osm hráčů zároveň a můžeme rovněž čekat, že si Snake musí často aplikovat sérum proti stárnutí. Zní to dobře, co? Zkus to pokazit, Kojimo, a vlastnoručně tě zabijeme! Ha! Ne, to byl jen vtip, ty to nepokazíš, tohle prostě dopadne dobře!

> JAPONŠTÍ FANOUŠCI V DOPISECH KOJIMU ČASTO ŽÁDALI, ABY UŽ ŽÁDNÉ METAL GEAR HRY NEDĚLAL



Čím více nad tím přemýšlíme, tím více se na *Metal Gear Solid 4* těšíme. To není evoluce. To bude revoluce!



Jen si to představte. V roli Solida Snaka se zúčastníte války a budete se moci vychytrale spojit s jednou nebo druhou stranou!

JEDEME DO TURÍNA!

Torino 2006 // 2K Sports



POŘÁDNĚ SE OBLEČTE, JEDEME NA HORY!

Rok 2006 je tady a s ním samozřejmě i zimní olympijské hry, které se tentokrát konají v italském Turíně. Stejně jako v Aténách se i tentokrát dočkáme „oficiální" videohry u příležitosti této sportovní události. Na rozdíl od letní olympiády ji ale nebude produkovat Sony, ale společnost 2K Sports! Co přesně nám slibuje?

Nejprve čísla - dočkáme se osmi zimních sportů, celkem patnácti disciplín a multiplayeru až pro čtyři (hrát budete moci proti sobě současně nebo na střídačku). Oficiálně zatím stále neznáme konkrétní disciplíny, které ve hře budou, soudě podle obrázků lze ale některé odhadnout. Nechybí mezi nimi rychlobruslení, skoky na lyžích, slalom, Super-G, boby či sáně, nejzajímavěji se nám ale jeví biatlon. Co další? Doufáme v curling, akrobatické lyžování, snowboard... a vůbec bychom se nezlobili třeba i za hokej.

Jak to dopadne, netušíme, ale dozvíme se to už brzy. Hra totiž vychází s malým předstihem před startem olympiády, tedy už v lednu! Jisté je ale už nyní jedno - jde pravděpodobně o PS2 hru s nejdelším názvem vůbec - úplné oficiální jméno zní *Torino 2006 - The Official Video Game of the XX Olympic Winter Games*. No potěš! ■







SENSIBLE JE TADY!

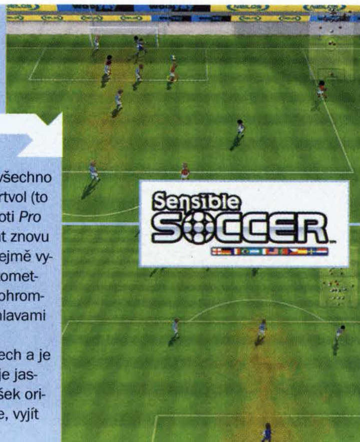
NEJLEPŠÍ FOTBAL Z AMIGY SE CHYSTÁ NA PS2

Sensible Soccer // Codemasters

Do mrtvol se nekope, říkala nám naše babička a měla pravdu. Tak nebudeme. Náš ročník narození je dostatečně „nízký" na to, abychom si *Sensible Soccer* pamatovali, ale u řady z vás to určitě bude jinak. Tak tedy, *Sensible Soccer* je slavná fotbalová hra, která proslula na začátku 90. let na 16bitových počítačích Amiga. Hráče si získala svou přímočarostí - hra naprosto rezignovala na fyziku, po hřišti běhali prťaví hráči s ohromnou hlavou a neuvěřitelnou kontrolou balónu. Nebyl problém přeběhnout hřiště s jedním hráčem, prokličkovat mezi třemi beky a vstřelit nádhernou branku. Detailní statistiky? Kdepak! A přesto to byl geniální fotbal, který bodoval právě svou přímočarostí.

Původní vývojář John Hare se nyní spojil s Codemasters, aby si po letech všechno zopakovali. Nechceme teď kopat do mrtvol (to už jsme říkali...), ale záměr je jasný - proti *Pro Evolution Soccer 5* chtějí autoři bodovat znovu onou jednoduchostí. Grafika je samozřejmě vylepšena (na obrázcích vidíte kolmější izometrický pohled), hodně toho ale zůstalo - ohromný záběr kamery, malí hráči s velkými hlavami a mnoho dalšího.

Jde o první pokračování po osmi letech a je tedy předčasné mluvit o výsledku, ale je jasné, že pokud si hru koupí každý fanoušek originálu, pak bude úspěšná. Tak uvidíme, vyjít má v dubnu. ■



KRAŤASY

SAMURAI CHAMPLOO

» KRÁTKÁ ZPRÁVA



Nadpis není nějaký potrhlý vtípek editora novinek, ale skutečný název japonské hry od Bandai Games. Ta je bohužel postavena na licenci stejnojmenného anime hitu, takže se jí asi v našich končinách nedočkáme, ale zmínit jsme ji museli. Nejen že tu najdete v hlavní roli samuraje, ale je to samuraj, který má rád break dance! Ano, nekecáme. Ještě dáme vědět...

GT EVOLUCE

» KRÁTKÁ ZPRÁVA



Z Itálie k nám moc her nepřichází, ale je tu jedna výjimka potvrzující pravidlo - vývojář Milestone se už od roku 1996 specializuje na závodní hry zaměřené na realismus a v současné době pilně dokončuje projekt *Evolution GT*, který má vyjít už v březnu příštího roku. Co čekat? Samozřejmě licencovaná auta i spoustu skutečných tratí (závodních okruhů i pouličních tras), ale aby se hra dostatečně odlišila od konkurence, autoři se snaží udělat řidiče centrem hratelnosti. Čeká nás snad příběh a propracovaná kariéra? My se zlobit nebudeme!

DEAD OR ALIVE DO KIN

» KRÁTKÁ ZPRÁVA



Na internetu se objevil první trailer z filmu *Dead or Alive* a upřímně řečeno - líbil se nám, i když trochu nechápeme, jak mohou holky nosit zbraně, když to ve hrách nebylo. Dočkat bychom se měli v srpnu příštího roku a i jména jsou slibná: scénář napsal J.F.Lawton (*Přepadení v Pacifiku*, *Pretty Woman*), režisérem je Corey Yuen (*Kurýr*) a jednu z hlavních rolí získala Devon Aoki známá ze *Sin City*!

KRAŤASY

OUTRUN SE VRACÍ
KRÁTKÁ ZPRÁVA «



Sega ohlásila přípravu nové verze své slavné série arkádových závodů OutRun. Hra s celým názvem *OutRun 2006: Coast 2 Coast* vyjde už v březnu (vedle PS2 i v PSP verzi) a bude následovat hodně úspěšnou verzi pro Xbox z roku letošního. Hráli jsme jí, takže moc dobře víme, že skutečně JE na co se těšit!

SONY MÁ GUERILLU
KRÁTKÁ ZPRÁVA «



Sony se plácla přes kapsu a pořídila si nizozemské studio Guerilla Games, které je známé díky své sci-fi střílečce *Killzone*. Cena nebyla zveřejněna, ve stejné době se ale shodou okolností objevila nepotvrzená zpráva, podle které jsou v přípravě hned TŘI *Killzone* hry! Jedna je potvrzena pro PS3, další bude patrně pro PSP a třetí... že by nakonec skutečně vyšla ještě na PS2? Podobná informace už se jednou objevila - držte palce!

100 MILIONŮ PS2!
KRÁTKÁ ZPRÁVA «



30. listopadu Sony zveřejnila skvělou zprávu - na světě už se prodalo přes 100 milionů konzolí PlayStation 2. O úžasném úspěchu Sony svědčí i fakt, že se k tomuto číslu konzole dostala o více než tři roky dříve než PSone. Pro informaci, 22 milionů se prodalo v Asii, 41 v Severní Americe a 37 milionů v Evropě a dalších PAL-ových teritoriích.



Pac-Man World Rally // Namco

PAC-MAN ZÁVODÍ JAKO O ŽIVOT

STOŠEDESÁTÁDRUHÁ HRA S PAC-MANEM V HLAVNÍ ROLI. A ZNOVU ÚSPĚCH!

Pac-Man právě letos slaví své 25. výročí - o tom se konec-konců můžete detailně dočíst na straně 88. Zdaleka to ale neznamená, že by patřil do herního důchodu a Namco momentálně připravuje hned dvě různé hry pro PS2 a PSP. Jedna se jmenuje *Pac-Man World 3* (jde stejně jako ve dvou předchozích dílech o 3D plošinovku), druhá pak *Pac-Man World Rally*! Ptát se nás, o co půjde, asi v úmyslu nemáte - jasně, pochopili jste sami. O arkádové rallye závody!

Hratelnost je poměrně tradiční - vybrat si kromě Pac-Mana budete moci z dalších třinácti postav (včetně duchů) a závody probíhají v duchu frenetické jízdy plné power-upů, bonusů, urychlujících „koberců" a speciálních smyků. Navrch tu bude (jak se na žlutého hrdinu sluší a patří) možnost likvidovat nepřátele po spolknutí žluté pilulky. Namco slibuje, že půjde o „zatím nejkomplexnější závody motokár" a můžeme se prý těšit na úžasnou rychlost, nádherné a rozmanité tratě zasazené do různých her Namka. Odhalen byl také Pac-Manův úhlavní nepřítel Toc-Man, který jezdí ve speciálním tanku, jež je schopen dosahovat závratných rychlostí a přitom je maximálně odolný.

No, není to sice naše nejočekávanější hra příštího roku, ale sliby jsou nadějné a my budeme hru nadále sledovat. Brzy se dočkáte detailnějšího preview, hra by měla vyjít někdy v polovině roku. ■



Pac-man v podobě, v jaké ho nezná každý.

CHARTS

PRESTO TOP TEN

K datu 14. prosince 2005



- ↑ **01 NFS: UNDERGROUND** – *Burnout* na prvním místě vystřídala další autíčka, tentokrát série *NFS*.
- ↑ **02 RESIDENT EVIL 4** – Mlácení nových zombies vás celkem chytlo, to je jasně vidět.
- ↑ **03 KING KONG** – Obrovská opice je v žebříčku poprvé a hned na třetím místě.
- ↑ **04 SOUL CALIBUR 3** – Mlátičku jsme pochválili už v minulém čísle a vy s námi souhlasite.
- ↑ **05 NHL 06** – Každoroční hokej od EA. Co dodat, když všichni víme, jaký je?
- ↓ **06 WRC EVOLVED** – Rallye nás bavilo stejně jako vás, občas ho stále hrajeme.
- ↓ **07 RATCHET: GLADIATOR** – Nová hra s Ratchetem sice mohla být lepší, ale na slušné prodeje to stačí.
- ↑ **08 TRUE CRIME: NEW YORK** – Akčních her není nikdy dost, řekl by možná klasik a my s ním.
- ↑ **09 PRO EVOLUTION SOCCER 5** – Na nový fotbálek od Konami čekali všichni a taky ho všichni koupili.
- ↑ **10 PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES** – Prince je zatím v žebříčku poslední, ale věříme v jeho stoupání výš.

Žebříčky



Nesrozumitelné huhlání z Ameriky poslal Graeme Nicholson

FILMOVÁ MÁNIE KOLEM CASTLEVANIE

VIDEOHRY SE VRHAJÍ NA PLÁTNA KIN

Tenhle měsíc to bude celé o Hollywoodu, děcka. Bez sebemenších detailů vyplula na povrch zpráva, že Konami prodalo filmová práva na své hry *Castlevania* studiu Crystal Sky Pictures. Režii bude mít na triku Paul W. S. Anderson, který už měl několikrát jít sedět za zločiny proti lidskosti, konkrétně kvůli filmům *Vetřelec versus Predátor a Resident Evil*. Název snímku zatím neznáme, ale bude vyprávět začátek příběhu Belmonta a Draculy. Crystal Sky Pictures mají na svědomí věci jako *Supersmradi: Malí géniové 2* nebo *Karate Dog*. Teď se dost specializují na videoherní licence, rozdělané mají třeba *Tekkena*, *Pac-Mana* a *Ghost Ridera*.

Má drahá partnerka si předplatila New York Times hlavně proto, že podporuje naše spravedlivé liberální, do leva směřující smýšlení. O hrách toho sice tolik nepíšou, ale zrovna před týdnem jsem našel článek o rozepři režiséra Petera Jacksona se softwarovým gigantem Electronic Arts, kvůli kterému vydavatel přišel o práva. Noviny citovaly Peterova manažera, který tvrdil, že se EA během výroby her podle *Pána prstenů* nezajímali o režisérovy připomínky. EA Timesům řekli, že Jacksonova spolupráce byla daleko za hranicí očekávání, což může znamenat cokoliv od užitečná až po vlezlá. Deník v článku tvrdil, že tento spor vedl Jacksona k tomu, aby *King Konga* udělal ve spolupráci s velkým rivalem EA, společností Ubisoft. Peter nemá rád, když ho někdo vystrnadí od práce. Ale víte, co ještě Timesy píší: „Jeden mistr kasovních trháků vypadne a vydavatel si hned najde jiného, ještě většího." Smlouvu s losangeleským studiem EA podepsal Steven „Mám v kapse spoustu velkých filmů" Spielberg. Pracovat by měl na třech originálních projektech, které se určitě promění v celou řadu her, pokud uspějí. Kromě tradičního poplácávání po rameni, které nemůže při podpisu tak velké smlouvy chybět, došlo také na Spielbergův výlev lásky k EA: „Už celé roky hraju hry od EA a sleduji, jak se zdokonalují možnosti interaktivní zábavy." Bez zjevné ironie dodal velký režisér, že „sledoval herní byznys, jak z ničeho vyrostl v hlavní kreativní odvětví zábavního průmyslu. Pro porozumění, s jakým EA přistupují k interaktivní zábavě, mám velké uznání." Pokud jde o spolupráci, nejde o reklamní trik a několik telefonických konzultací. Steven má v budově EA LA dokonce svou kancelář se stolem a tak. Možná už mu připojili i telefon, ale spíš EA zatím čekají, jak vážně bude Steven k práci přistupovat, a teprve potom mu zřídí vlastní linku. Protože bude Spielberg pracovat na třech zcela nových projektech, nemůžu tu ani zavtipkovat, že prvním titulem bude hra ve stylu *Lemmings*, ovšem místo hlodavců půjde o záchranu Židů z muniční továrny Oscara Schindlera. Ano, tenhle vtípek byl opravdu ošklivý.



Nezvratný důkaz, že zlaté staré časy byly ve skutečnosti pěkně pitomou, zaostalou dobou.



Screenshot ze hry podle jednoho z nejpřeceňovanějších filmů všech dob.

„JEDEN MISTR KASOVNÍCH TRHÁKŮ VYPADNE A VYDAVATEL SI HNED NAJDE JINÉHO, JEŠTĚ VĚTŠÍHO"


Film *Castlevania* bude nejspíš vypadat nějak takhle: „Je za tebou!... Ale ne, není!...O bože, je!"


Trpaslík: „Asi bychom si to nemohli vyřikat v klidu u několika dobře vychlazených piv, co?"


Takhle velká křidélka nemá ani ta nejmodernější menstruační vložka.

USA CHARTS
TOP 10 PS2 HER



01 MADDEN NFL 2006 – EA
02 NCAA FOOTBALL 2006 – EA
03 MIDNIGHT CLUB III: DUB EDITION – ROCKSTAR
04 BURNOUT REVENGE – EA
05 RAINBOW SIX: LOCKDOWN – UBISOFT
06 NASCAR 2006: TOTAL TEAM CONTROL – EA
07 INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION – VIVENDI
08 FLATOUT – EMPIRE
09 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN – NOVALOGIC
10 DARKWATCH: CURSE OF THE WEST – UBISOFT

JAP CHARTS
TOP 5 PS2 HER



01 DRAGON BALL Z SPARKING! – BANDAI
02 CODE AGE COMMANDERS – SQUARE-ENIX
03 SHIN SANGOKU MUSOU 4 MOUSHOUDEN – KOEI
04 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 UBIQUITOUS EVOLUTION – KONAMI
05 URBAN REIGN – NAMCO





PREVIEW

HRY, KTERÝCH SE TU NIKDY NEDOČKÁME



ZONBII TAI KYUUKYUUSHA (ZOMBIE VS AMBULANCE)

D3 PUBLISHERS/PS2

Jde o budgetovou hru od nejslavnějšího japonského výrobce videoher podle béčkových filmů. Řídíte nadupanou sanitku, která projíždí městem plným zombií. Najděte přeživšího člověka, hoďte ho dovnitř a fofrem s ním zpátky do nemocnice, kde se o něj postarají a zbaví ho viru. Ale v době, kdy máte člověka ;v sanitce, musíte spěchat. Virus totiž sílí a může ho proměnit v zombie pokud se to stane, vaše chytrá sanitka ho vyplivne. Když to stihnete, dostanete další lepší díl na své auto.

Přejíždět chodce je v pořádku, stejně už jsou mrtví. Jde nejspíš o nejtupější hru od dob *The Daibijin*, ve které jste ovládali jednotku, která musela zastavit padesátimetrovou modelku v plavkách dusající směrem na Tokio. Popravdě, mají ji na svědomí ti samí tvůrci.





CODE AGE COMMANDERS

SQUARE ENIX/PS2

Nenávidím tuhle hru! Produkoval ji Akitoshi Kawazu a ten zřejmě není schopen udělat nic správně. To je k zlosti! Udělal skvělou RPG sérii *Romancing Saga*, která však byla právem nepochopená. Tohle je pro změnu akční RPG se skvělým dvouručním bojovým systémem a vymakaným strašidelným příběhem, ovšem se strašnou grafikou. Postavy vypadají hrozně, až idiotsky! Všechny mají nějaké pitomosti před obličejem, takže nejsou pořádně vidět. Ani se neodvažuji nazvat ty předměty „maskami". Jeden z hrdinů má před obličejem velké „X"! Už nějakou chvíli se kultura stylu „anime" řítí vstříc čemusi děsivému. Copak se všichni úplně pomátli? Squeenix, zbavte se toho! Ale i tak je to lepší hra, než jsem si na začátku myslel.



TAITO MEMORIES POCKET

TAITO/PSP

Jsem naštvaný! No, k tomu se hned dostaneme. Pokud tenhle sloupek čtete pravidelně, asi víte, že mám rád hlavně první kompilaci *Taito Memories*. Ta druhá už mi totiž bolestně připomněla, že není zdravé příliš propadat nostalgii a zamrzat v dětských letech. Dost jsem se vyděsil. Vezměme si třeba hru *Runark*, která není zábavná, je to jen jednotvárná procházka a bitka bez nápadu a s hloupým ovládáním. Jediné, co mě láká, je grafika. A teď tu máme patnáct her vyzobaných z předchozích dvou kolekcí, předělaných pro PSP. A jsem naštvaný. Místo *Elevator Action Returns* nesmyslně obsahuje starší *Elevator Action*, který je o poznání horší. Naštěstí nechybí *Cameltry* a člověk ani nemusí dlouho koumat, co má udělat, aby ho zpřístupnil (jako tomu bylo v *Taito Memories Volume 1*, kde se najednou bez zjevného důvodu odemkly všechny zamčené věci). Tyhle hry prostě miluju, mám na ně vyhrazenou jednu srdeční komoru. Jenže věci jako *Alpine Ski* nebo *Lunar Rescue* lze hrát jen po určitou dobu, než se tříminutové pokusy (víc prostě nezvládnu), začnou opakovat a přijde pocit, že tu promarňuji cenné hodiny života.



SONY SI NA PROPAGACI ROGUE GALAXY NAJALO FALEŠNÉHO URVANÉHO HOMOSEXUÁLA

HEJ, TO JE TVRDEJ GAY



Tohle je Tvrdej Gay Ramone. Jde o slovní hříčku, protože „gei" v japonštině znamená (zhruba) umělecké nadání „Geinoujin" je výraz pro nadaného člověka. Ale zpátky k tomu chlápkovi: rok 2005 místní nazývají rokem boomu Geinoujinů. Objevila se spousta nových umělců, kteří předvádějí své podivné majstrštyky. Právě teď je nejslavnější Tvrdej Gay, který nosí černou koženou vestu a plavky, černou koženou policejní čepici a černé brýle. Chová se jako klasický afektovaný homosexuál a vystrkuje klín na všechny heterosexuální chlapy a mladé holky, kteří se snaží jeho blbnutí nevnímat.

Když si v noci zapnete televizi, klidně ho můžete vidět ve čtyřech reklamách po sobě. Možnost platit Tvrdýmu Gayovi využila pojišťovna, luxusní restaurace a dokonce i Yahoo. Co je zvlášť zábavné, že objevil se také v časopise Famitsu, kde ukazuje na screenshoty a při tom se zuřivě směje. V říjnovém čísle mlsně pošilhával po obrázcích z *Rogue Galaxy* a při tom měl jednu ruku v klíně a druhou přes pusu.

Moje holka říká, že prý má „tenhle chlap sakra skvělou figuru" a že „je to kousek k nakousnutí". Kamarád ze Sony mi prozradil, že PR Sony bylo tou věcí mile překvapené: „Famitsu odvedlo skvělou práci, když *Rogue* tak zvláštně přizdobilo, že jsme se rozhodli tenhle článek použít jako leták zdarma rozdávaný v obchodech s hrami. Na obálce je decentní logo Famitsu Special. Takže v obchodě klidně můžeš najít leták na *Rogue Galaxy* s Tvrdým Gayem." Těsně před zahájením prodeje šla v televizi taká reklama, samozřejmě s Tvrďákem. ■



REKLAMA PRO REKLAMU, KTERÁ PROPAGUJE... CO VLASTNĚ?

Tohle je Komasaru. „Koma" znamená okénko, ve smyslu jednoho okénka televizního přenosu, nebo jeden obrázek v komiksu. Nebo to může znamenat televizní obrazovku. „Saru" znamená japonsky opice. Takže „Komasaru" je, řekněme, „reklamní opice". Vážně sexy jméno. Ale pokud by chtěl člověk vědět, k čemu tahle postavička slouží, jméno mu nepomůže ani za mák. Jde o maskota japonské reklamní společnosti. Na co ho potřebují? Kdo ví.

V každém případě tahle potvůrka hraje v reklamní kampani „Užijte si reklamu!". Nejde o hnutí za zkvalitnění reklamy. Zřejmě má jen dokázat, že reklamy neupadají tak, jako zbytek japonského byznysu.



ŘÍKAJÍ TOMU „STROJ ZEKKYOU". „ZEKKYOU" ZNAMENÁ HRŮZNÝ JEKOT

Jeden japonský řetězec velmi různorodých obchodů, které prodávají cokoliv od ručníků, přes sady mahjongu až po dívčí školní uniformy, se jmenuje Don Quixote. Za maskota má kresleného tučňáka. Společnost evidentně patří Yakuze - hlavní kanceláře mají ve slavném Shinjuku Kabukichou. Jeden velký obchod stojí v Osace a patří k němu také obrovské ruské kolo. Místní obyvatelé ho milují. Don Quixote v Roppongi teď pro změnu staví obrovskou polootevřenou horskou dráhu, která povede ze střechy blízké budovy dolů na ulici a zastíní tak výhled na Tokio Tower. Atrakci chtějí provozovat denně od poledne do pěti ráno, proti čemuž lidé ze sousedních domů zuřivě protestují. Nemyslím, že uspějí...



CO NOVÉHO V ZEMI VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

DESET NEJLEPŠÍCH VIDEOHERNÍCH BUDOUCNOSTÍ

POKUD SE HRA ODEHRÁVÁ V BUDOUCNOSTI, NABÍZÍ ODPOVĚĎ NA ONO OTŘEPANÉ „CO BY, KDYBY?“ JAKÉ RŮZNÉ DRUHY BUDOUCNOSTÍ NÁM HRY POPISUJÍ A PROČ?

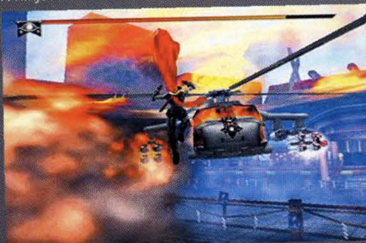
SPLINTER CELL
BLÍZKÁ BUDOUCNOST



Budoucnost by nás měla zavalit výrobky od společností, které dosud neexistují, s čímž ovšem souvisí drobný marketingový problém - jak pak do hry vpašovat nějakou tu reklamu? Příběhy z blízké budoucnosti mohou naproti tomu obsahovat jak důvěrně známé rekvizity, tak i nejrůznější futuristické úlety. Dobrým příkladem je Palmtop nebo mobil Sony Ericsson ve *Splinter Cell*, které známe z našeho světa, zatímco nalepovací kamerky či elektromagnetické brýle jsou zatím čirá sci-fi. Díky takovýmto detailům se nám nabízí obraz budoucnosti, jíž snáze uvěříme a do níž přirozeně zapadneme. Na druhou stranu blízká budoucnost zároveň hrozí nebezpečím, že někoho soudobého hrubě urazíte. Když bylo v *SOCOM* za úkol odpravit skupinu teroristů z Bangladéše, některé Bangladéšany tato narážka tolik pobouřila, že se autoři podobnou misi ze *SOCOM 3* rozhodli raději úplně vypustit. Vždyť je to jen fikce, chlapi! Nemyslíme, že jste teroristé. Zatím.

SHINOBI
MEČE JSOU LEPŠÍ NEŽ PISTOLE

Technologie expanzivní trysky nás dopravila k Měsíci a umožňuje vypustit střelu na cíl ležící na jiném kontinentu. To vše je ale nic oproti tomu, co dokáže precizně nabroušený meč. I pokud bychom žili v dokonalé techno-utopii, neznamená to, že budeme imunní vůči útoku prastarých démonických sil. Ostatně viděli jste někde, že by démona sundala řízená raketa? Nikdy, protože když dojde na hrubou sílu, je potřeba meč a pokud možno ještě ninja. A zrovna v ten moment přichází na scénu *Shinobi*. Ohrožuje vás tank? Bez obav, máte přeci meč. Otravuje celá armáda? Jen klid, máte přeci meč a navrch sadu házecích nožů. Einstein kdysi řekl, že třetí světová válka bude vybojována za pomoci atomových bomb... a čtvrtá pak jen s klacky a kameny. Omyl, milý Alberte, budou to nože a meče. A ninjové!



FRONT MISSION
DVOUNOHÝ MECH

Ve filmech, komiksech i hrách se stále vrací jistý druh techniky, jež skuteční vojenští konstruktéři tvrdošíjně přehlížejí. Kráčející tank. Nikdo se o jejich výrobu ani nepokusil. Důvod vězí v samotné podstatě koncepce - v nohách. Ustřelte mechovi nohu a dojde leda tak do sběrny druhotných surovin. Základním pravidlem současných tanků rovněž je, že se konstrukce drží co nejníže u země, což přináší minimální riziko zásahu nepřítelem. Mecha naopak definuje právě výška a jeho nohy. To tedy znamená, že budoucnost prezentovaná ve *Front Mission* nebo *Gungriffin Blaze* je svým způsobem militaristický romantismus. Vždyť kdo by nechtěl žít ve světě, kde tanky chodí a bojují jenom kung-fu chvaty? Dvounozí mechové jsou z budoucnosti, jak by měla být.



SPACE CHANNEL 5
VŠECHNO JE EŇOŇUŇO



Existuje i pozitivní pohled na budoucnost, naivní a vizuálně přesládlý - taková je budoucnost *Space Channel 5*. Jedině tam nám televizní zprávy přednáší

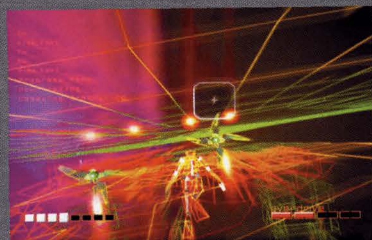
napůl tanečnice, napůl reportérka Ulala nikoliv nepodobná Lady Miss Kier. Jde o budoucnost, v níž jsou tanec a především rytmus hodnoceny nade vše a kdo umí správně vrtět zadkem, je miláček Galaxie. Roku 2499 morolianští nájezdníci zhypnotizovali lidskou osádku odlehlé stanice, čímž z nich učinili své bezduché nohsledy. Řešení je pouze jediné - nažhavit všechny zbraně a... ne, ba ne... ne v téhle budoucnosti. Vetřelce je nutno utancovat až do úplného zblbnutí. Platí na ně výhradně moc hudby! Do toho, Ulalo!

MACE GRIFFIN
VŠE JE OHAVNÉ



Vesmírné cestování je zrádná věc. Stačí nepatrná chybka v hyperprostorových souřadnicích, abyste si to prosvištěli skrze planetu. I ta nejmenší prasklina v plášti lodě vás může vysát do kosmu, kde se nafouknete a prasknete. *Mace Griffin* žije v budoucnosti, ve které naše civilizace dobyla vesmír, načež ho pěkně zaneřádila svým odpadem. Průmyslovým i tím lidským. Jestliže jste si mysleli, že nejnižší sociální povl je ten, kdo si přepaluje *Kameňák 3*, počkejte, až zříte sebranku záporáků této dekadentní budoucnosti. Snad na důkaz celospolečenského úpadku je výbava všech těch zlodějů a vrahů neskutečně špinavá, opotřebovaná a prorezlá. Veškerá zdejší technika je přesným opakem naleštěného *Wipeoutu*. Krajně depresivní.

REZ
SPOJENÍ SE STROJEM



Budoucnost surfování po Internetu je občas znázorňována jako virtuální jízda tobogánem. Nahrajete své vědomí do sítě, a jak pomocí čiré vůle prolétáváte virtuálním prostorem, chytáte světélkující krychle s kýženými daty. Vše je geometricky smysIné jako v křemíkovém ráji. Většina z nás s internetem pracuje již přes deset let, a proto si troufáme tvrdit, že skutečnost bude jen stěží kdy tak psychedelická. Budeme-li mít štěstí, dočkáme se možná jednou webu bez reklam na zvětšení mužského pohlaví, ale cokoliv víc je už za hranicí myslitelnosti. Navzdory tomu se ve hře *Rez* cesta digitálním světem podobá spíš smyslovému zážitku po požití extáze než kliknutí na hypertextový odkaz. Technologie nás unáší mimo hranice běžného vnímání, až do abstraktní sféry existence, kde lze své protivníky likvidovat bez závislosti na fyzické schránce.

WIPEOUT 2097
PŘESNĚ 100 LET V BUDOUCNU



Všecičko je tak čisťounké, dokonce i bláto. Píše se rok 2097, je tedy přesně 100 let poté, co na PlayStation vyšel tehdy celosvětově populární *Wipeout 2097*. Vše je nadesignováno s ladností a leskem proudové stíhačky. Tato budoucnost je dokonalost sama. Města spojuje síť antigravitačních tratí a všichni jsou šťastní, jelikož přesně takto si to celá planeta přeje. Žádné války, žádný hladomor, žádný Vladko ani Regina xichtící se z bulvárních novin, svět žije pouze a jen závody doprovázenými elektronickou hudbou. Tento obraz civilizace však vede k otázce - jak se lidské pokolení mohlo shodnout na jednotné architektuře planety, pokud stále vyžaduje, aby sport obsahoval destrukci a smrt? Co se stane s naší kolektivní duší, zdali pod dojmem vzrušení ze závodů připustíme, aby z povrchu Země zmizely jakékoliv stopy kulturní rozmanitosti? Budoucnost je to sice bez poskvrnky, nikoliv však bez stínu úzkosti.

TWISTED METAL
AUTO ARMAGEDDON



Zapomeňte nyní na fakt, že za benzín pomalu zaplatíme víc než za kaviár, neboť má již brzy přijít doba, kdy bude dost šťávy, zbraní i nábojů k vyšperkování našich čtyřkolých mazlíků do podoby bojového monstra s kadencí malé armády. Každý chce zabít každého a rád by tak učinil z pohodlí křesla svého vozu ověšeného samopaly a plamenomety. Koho zajímá, že Zemi sežehla sprška atomových bomb, když máte možnost krátit si čas jízdou skrze bojové arény a za užití ruční brzdy řezat zatáčky anebo žhavit zbraně? Toto je pesimistický pohled na budoucnost, přesto má pod poklicí i kapku optimismu, jež vše udržuje správně promazané. Skutečnost, že všichni stojí o to soutěžit v této smrtící hře, ukazuje, že i navzdory všeobecnému rozkladu společnosti stále toužíme po vzájemné interakci. Lidstvo si vždy najde způsob, jak se zabavit.

MARK ECKO
KDYŽ JDE KORPORACE DO KOPRU



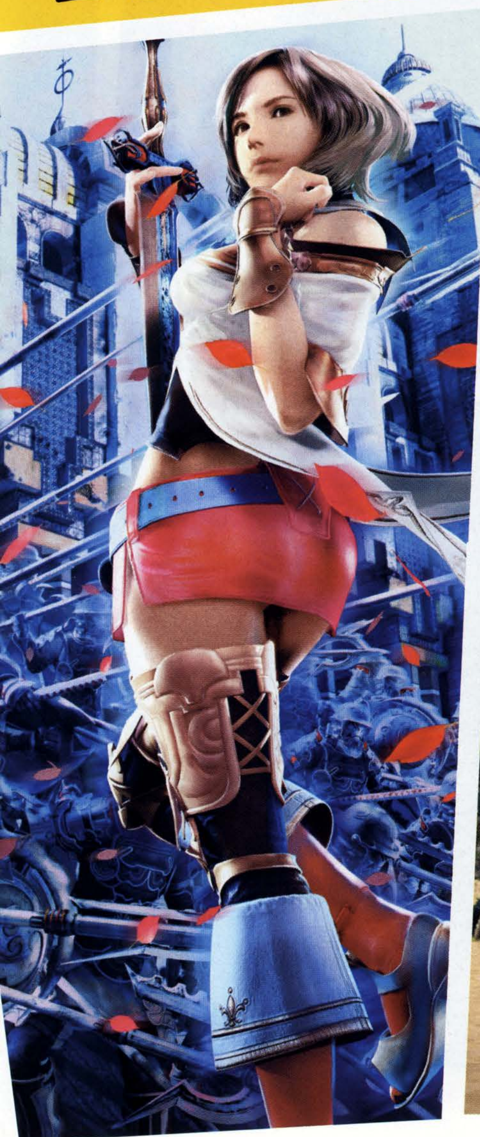
Představte si budoucnost, v níž obrovská odosobnělá megakorporace ovládá vše, co vidíte, a prodává, na cokoliv pomyslíte. Děsuplné, že? Již dnes mají korporace skoro taková práva jako živí lidé. Klidně vás může žalovat za pomluvu, když prohlásíte, že vám necudným způsobem sahala na zadek, a byla by to lež. Korporace zkrátka mají svá práva. To vy ovšem také, zvláště jste-li Traine v *Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure*, případně snad jeden ze skejťáků v *Airblade*. A čím bojovat? Samozřejmě posprejováním firemních zdí, divokou jízdou přes věci, jež se snadno rozbíjí, anebo rovnou likvidací členů ochranky, kteří vám brání ve vaší svobodné vůli poničit obecný majetek. Nadešel čas na střed individuality proti konzumní totalitě.

FIFA
PŘIVÍTEJTE NOVÝ ROK O ŠEST MĚSÍCŮ DŘÍV



Kalendář Electronic Arts vždy trpěl jistou nepřesností, a proto se rok u EA pravidelně přechyluje o pár měsíců dřív než ve zbytku světa. Ostatně tentokrát byl už říjen 2005 měsícem roku 2006! Že by si Henry krátce zahrál za Wales nebo Rooney přestoupil do AC Milan? To zůstává jen na vás a jistou dobu je vám dokonce umožněno věřit, že máte ve svých předpovědích pravdu. Veškeré statistiky *FIFA* jsou nastaveny dlouho před zahájením skutečné hry, z čehož vyplývá, že nikdo příliš neřeší nesoulady, jež se v nich nezřídkakdy objevují. Jak si to v EA mohou dovolit, ptáte se? Nuže, máte-li tolik prachů co EA, není problém skoupit autorská práva i na samotný chod času.

JSTE PŘIPRAVENI NA REVOLUCI? FINAL FANTASY XII



Můžeme si tu scénu představit nějak takhle. Členové správní rady společnosti Square Enix sedí kolem stolu a říkají „cože... cože...?" podstatně častěji, než by měli. Není to moc vzrušující situace - prostě jenom parta starších Japonců čekajících na smrt. Pak se však něco přihodí. Nervozní muž středního věku je uveden do místnosti za stopu tlusté mahagonové dveře. V jedné ruce nese nějaké náčrtky a naškrábané poznámky a druhou drží strnule při těle. Odměřěné gesto rukou vyzve hosta, Yasumi Matsuno, aby přednesl, co má na srdci. Hrobové ticho zahalí místnost a Matsunův první pokus o řeč končí zoufalým hledáním poháru vody. A pak to začne...

Člen správní rady: „Co nám to chcete říct, pane Matsuno?"

Matsuno: „No, věc se má tak. já, tedy... já a kluci... hodně jsme přemýšleli... a ne, že bychom si mysleli, že váš způsob myšlení není pro nás dost dobrý a prosím vás o prominutí pánové, ale já a kluci... my jsme si mysleli, že bychom teď mohli... víte... když je to jako naše vlastní dítě... my jsme si mysleli, že bychom třeba mohli... aaaaa, hergot, prostě vám to řeknu na rovinu. Chtěli bychom nazvat toto naše dítko Final Judgement. Vždyť víte, kvůli soudcům a všemu? Final Fantasy, samozřejmě, ale *Final Fantasy: Final Judgment*. Mysleli jsme si, že bychom to mohli risknout a nedat na konec názvu této hry jenom číslo. Co na to říkáte?"

Všichni členové se na sebe podívali, pak se dlouho dívali dolů do papírů se zprávou a načrtávali kříž vedle jména hry.

Člen správní rady: „Názor rady je, že jste duševně labilní, pane. Samozřejmě je naší povinností pomoci vám a vaší rodině vyrovnat se s touto politováníhodnou skutečností. Vždy se staráme o svoje lidi. Výsledky vaší práce na *Final Fantasy Tactics* jsou docela dobré, ale tato netradiční přezdívka byla výsledkem slabosti v řadách našich zaměstnanců. Další slabost už nebude tolerována. Tato příšerná ohavnost byla odstraněna a my se již více necháme ovlivňovat tak absurdními návrhy. Jméno tohoto dítěte bylo psáno v knihách po desetiletí. Je zapsáno ve hvězdách, že to má být takhle. A proto bude tato hra navždy známá jako *Final Fantasy XII*."

A tak je to tedy *Final Fantasy XII*. Další pokračování této mamutí RPG série bylo poprvé ohlášeno na konci roku 2002 »



Šok! Hrůza! Chvíle, kdy můžete vidět nepřátele, se kterými budete bojovat.

Mladí kluci... mladé holky... dneska vypadají všichni stejně.

Načasujte vaše útoky tak, aby se překrývaly, a tím zasáhněte nepřítele silněji.

Tyto čáry usnadňují míření, i když jsou poněkud nerealistické.

SESTAVA MONSTER

VYVOLÁVÁNÍ Z ČISTA-JASNA

Můžeme potvrdit, že vyvolávání monster se ve *Final Fantasy XII* předvede v tom nejlepším světle. Obrovská monstra budou fungovat na stejném principu jako ve *FFXI* v tom, že je můžete vyvolat, jenom když budou splněny některé podmínky. Když se objeví ve vaší dimenzi, budou jednou provždy bojovat na vaší straně.

Vůbec zádné screenshoty nebyly uvolněny, ale zatím víme o dvou monstrech. Jedno je ohnivé stvoření (ne Ifrit), které má dvě hlavy a čtyři ruce, druhá je spoutaná bestie, na které jezdí starý muž. Domníváme se, že jejich útoky jsou opět provázeny dechberoucími animacemi.

» a zažilo víc odkladů než balíček doručovaný expresní kurýrní službou po Praze. Naposledy navržené datum vydání hry v Japonsku, 16. březen 2006 je téměř jisté. A pro zbytek světa, ehm... no, vypadá to tak, že jisté není nic.

Navzdory nudnému názvu však budete šokováni, když uslyšíte, že touto novou hrou Square Enix vytrhává samotné srdce celé série a táhne jej křičící a kopající vstříc nové generaci. Je dobře známým faktem, že série *Final Fantasy* vždy byla tip top. Od *Final Fantasy VI* pro SNES, až po *Final Fantasy IX* pro PSone a *Final Fantasy X* pro PS2, Square Enix vždy posunuli každou konzoli, pro kterou hru vyvíjeli, hodně dopředu. Některé prvky série jsou téměř neměnné. Mluvíme o systému soubojů, náhodných střetů s protivníky, postup po jednotlivých úrovních... tyto věci jsou v každé nové verzi vylepšeny, ale nikdy nejsou drasticky změněny - a kvůli této tradici je jednání týmu zcela šokující. Režisér Yasumi Matsuno (*Final Fantasy Tactics, Vagrant Story*) se rozhodl udělat tento díl tak odlišný, jako byla *Final Fantasy X-2* odlišná od předcházejícího dílu. Hra je zasazena do prostředí Ivalice, jména, které bude známé fanouškům *Final Fantasy Tactics*. Hardwarové zkušenosti týmu umožnily vytváření podivuhodných městských i přírodních panoramat, a i když je počet polygonů na postavách a pozadí ve skutečnosti nižší než tomu bylo u *FFX-2*, je tu využita nová technika texturování s ještě impozantnějšími výsledky.

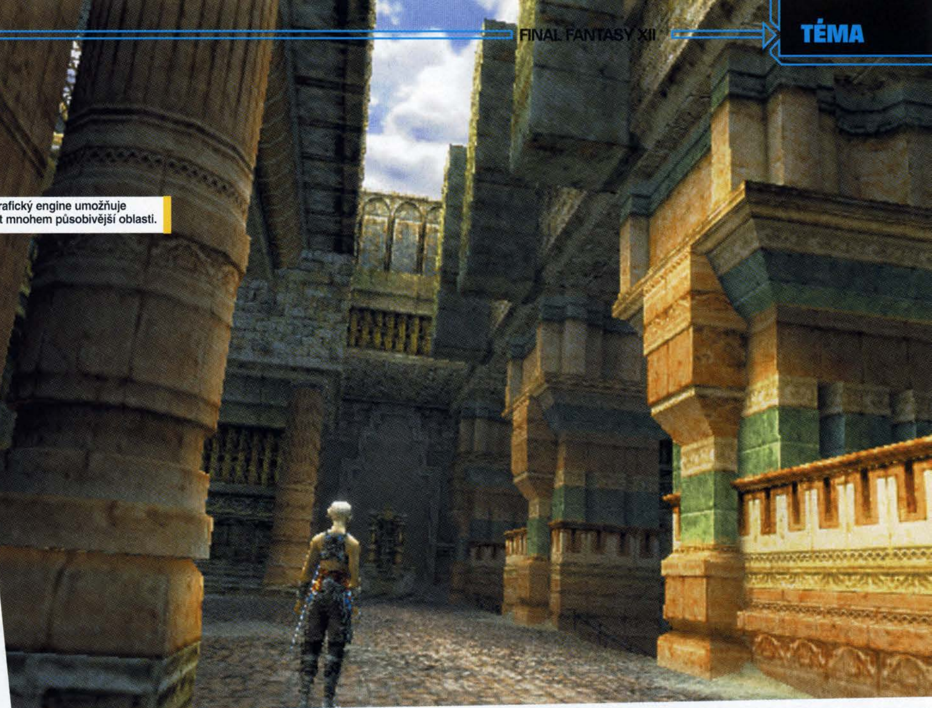
Další dva viditelné výsledky této nové techniky jsou hladké přechody z videosekvencí do realtimu a z mapy do bojového módu. Potěší i fakt, že modely ve videosekvencích jsou co nejvíce podobné postavám ze hry, a nesázelo se tedy pouze na co nejefektnější provedení. Co se týče soubojů, budete zřejmě ohromeni, až uslyšíte, že bitvy se už nekonají v oddělených arénách. Jste připraveni na ještě větší šok? Opravdu jste? Protože až vám to řekneme, nebude už cesty zpět... OK, řekli jste si o to... s náhodnými souboji je konec! Nadechněte se... *Final Fantasy XII* jde fakticky do toho, co je nyní v standardem u všech ostatních RPG sérií. Budete schopni vidět protivníky a vyhýbat se jim, a jestli se rozhodnete se s nimi utkat, souboj se odehraje přímo na místě, kde jste se potkali. Už žádné 'wooosheeeouuuueeeewwwick' *načítám* *bojová hudba*... Prostě se vrhnete rovnou do boje.

SQUARE ENIX VYTRHÁVÁ SAMOTNÉ SRDCE CELÉ SÉRIE A TÁHNE JEJ KŘIČÍCÍ A KOPAJÍCÍ VSTŘÍC NOVÉ GENERACI

Nebudete sice vždycky vědět, jestli je někdo nepřítel nebo ne, ale tým představil nový systém identifikace přátel a předmětů vašeho zájmu. Nad hlavami postav a nad interaktivními předměty se objeví malá ikona. Přátelské postavy budou mít nad sebou malou ikonu mluvení. Nepřátelé se zase vyznačují několika různými stavy mysli. Na rozdíl od dosud populárního přesvědčení, ne všechna zvířata chtějí bojovat na život a na smrt. Některá se můžou někdy cítit unavená, nebo můžou dokonce chtít trochu lásky a pozornosti. Ostatně musí být dost frustrující čekat na to, že každou chvíli přijde nějaký dobrodruh, který vás bude chtít zabít a štípnout všechny vaše vzácné předměty. *FFXII* tohle klišé pozměňuje tím, že předvádí nepřátele, kteří nebudou nutně chtít vždycky bojovat. Můžete »



Tohle má být ženská, že? Jenže v téhle hře to je pouze odhad.



Nový grafický engine umožňuje vytvářet mnohem působivější oblasti.

POSUĎTE TOHLE

HLAVA V OBLACÍCH

Příběhová linie *Final Fantasy XII* se točí kolem absolutní moci a absolutní korupce. Společnost byla dlouho kontrolována okruhem Soudců. Jak byste očekávali, tyto lidi udržovali mír, právo a pořádek, ale časem jim moc natolik stoupla do hlavy, že se z nich stali představitelé globálního teroru. Jediná naděje společnosti uniknout posedlým mravokárcům leží v oblacích, a vzducholodě se tak objevují vlevo, vpravo i uprostřed. Obloha představuje základ pro hlavní motiv hry.



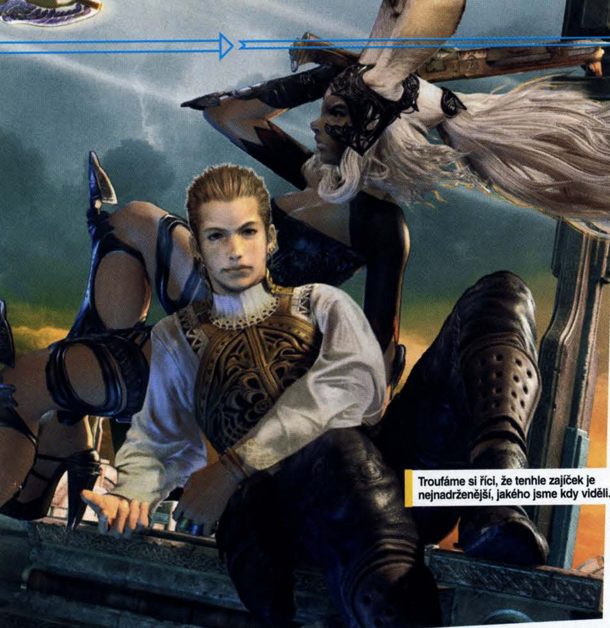


Prostředí je mnohem rozmanitější než v ostatních hrách.





Mocný Behemoth je častým nepřítelem v *FFXII*. Přesně tak, jak je potřeba.



Troufáme si říci, že tenhle zajíček je nejnadrženější, jakého jsme kdy viděli.



„Jo, dostaň ho, kámo... my tu jen budeme sedět a koukat na tvůj zadek."







CO TU JEŠTĚ MÁME?

OK, JSME ZMATENI

Square Enix má s *Final Fantasy* plné ruce práce. Zatímco pracují na *FFXII*, dělají také aktualizace pro *FFXI* a řadu vedlejších produktů k *FFVII*. Určitě jste již viděli ohromující *FFVII* demo pro PS3. Existuje také filmové polopokračování k *FFVII* pod názvem *Advent Children*. DVD a UMD zasáhly Japonsko v polovině září a prodalo se jich už více než 700.000 kopií.

Dirge Of Cerberus: FFVII je akčně orientovaný vedlejší produkt k *FFVII* na PSP. Hrajete za Vincenta Valentina, který si přiznal, že je závislý na pistolích, takže můžete s jistotou předpokládat, že tam bude spousta střílení. Střílíte z pohledu třetí osoby, ale můžete přepnout do vlastního pohledu na ostřelování. Jsme tím fascinováni, i když asi jen proto, že je zatím dostupných tak málo informací. Z toho, co jsme viděli, ovládáte jenom Vincenta, ačkoli ostatní vojáci se k vaší zábavě připojí taky. Hlavní nepřítel je paramilitantní skupina zvaná Deep Ground a při hře po síti můžete hrát i za vojáka Deep Ground. Ještě není ohlášeno datum vydání (dokonce ani pro Japonsko ne), ale Square Enix naznačil, že by to mohlo být na začátku roku 2006 v Japonsku.



» je sice k souboji přinutit, ale nevyplatí se vám to, pokud je fakt naštvete. Červený pruh nad hlavou protivníka ukazuje jeho připravenost k boji. Zelený pruh značí, že jsou připraveni dát si spíš šlofíka u ohně. Toto také ovlivňuje předměty, které získáváte. Vzácné předměty najdete jenom tehdy, když soupeře pořádně nakopete za použití speciálního komba. A tím se dostáváme k soubojovému systému...

Ve hře je zakomponovaný úplně nový systém, a můžete se spolehnout, že je vážně jiný. Pod názvem ADB (Active Dimension Battle) tento nový systém bere na zřetel polohu země, když vyhodnocuje stupeň poškození a výsledky útoků. Jestli tým hraje čistou hru, bude to znamenat, že úhel útoků (jestli to budou útoky ve skoku nebo jiné) bude hrát nedílnou součást ve vaší bojové strategii.

A následuje ještě něco, co uchrání vaše prsty od zničení. Dříve jste museli stále mačkat tlačítko potvrzení, když jste chtěli dál útočit na nepřítele. To všechno se nyní změnilo a postavy budou automaticky pokračovat v útoku, který jednou začaly. Můžete si zvolit i jiné příkazy, kdykoliv budete chtít, ale šetří to čas a navíc i značně zrychluje souboje. Další novou vlastností je schopnost kombinovat útoky. Hlavní postava může přivolat kohokoliv, aby mohli provést super útok. *FFX-2* vám umožňovala dělat časované útoky, aby probíhaly současně (a tím způsobily větší poškození). *FFXII* to dotáhla ještě o úroveň výš a tak můžete kombinovat útoky tak, aby vyústily do silného poškození. Není to tak drsné jako Triple-Techs v *Chrono Trigger*, ale funguje to hodně podobně.

NOVÝ SYSTÉM BERE NA ZŘETEL POLOHU ZEMĚ, KDYŽ VYHODNOCUJE STUPEŇ POŠKOZENÍ A VÝSLEDKY ÚTOKŮ

Zdá se, že poslední titul ze série *Final Fantasy* mačká všechna správná tlačítka, aspoň teoreticky. Už jen čtyři měsíce, než se hra dostane na pulty japonských obchodů, a i když to vypadá divně, ještě nikdo mimo Square Enix ji nehrál, ale to by se mělo změnit ještě před koncem roku. Velkou otázkou jako obvykle zůstává, jak dlouho budeme muset čekat na evropské vydání. S plánovaným příchodem PS3 do Evropy před koncem roku 2006 by měly lokalizační týmy pohnout zadkem, aby se vyhnuly bouři nové generace. Očekáváme, že verze *FFXII* v PALu bude uvedena v září nebo v říjnu 2006.

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

LARA VSTÁVÁ Z MRTVÝCH! CRYSTAL DYNAMICS JÍ DOSTALI ZPÁTKY DO ŠPIČKOVÉ FORMY...

Poté, co Core Design nechali Laru Croft klesnout hluboko z jejího trůnu, z ní zůstala jen s bídou přežívající virtuální tělesná schránka. Předělat a oživit ji dostali za úkol páni z Crystal Dynamics, autoři série *Legacy of Kain* a nedávno i zajímavého *Project: Snowblind*. Pro začátek dostala skomírající značka *Tomb Raider* injekci adrenalinu a elektrický šok. A pak začala operace, která má stvořit Laru lepší, silnější a rychlejší. Posuďte sami, jak se vydařila!

Lara prodělala skutečně zásadní proměnu, která má napravit dosavadní neschopnost série držet krok se všeobecným pokrokem žánru akčních adventur. Na Crystal Dynamics je ale sympatické, že si zároveň ještě na samotném počátku řekli, že nebudou házet za hlavu tradici série. Producent hry Morgan Gray říká, že jde o „přetvoření, při kterém musíme uchopit vše, co dělá z *Tomb Raidera* klasiku, a pak na tom vystavět moderní a špičkovou hru". Tuto filozofii lze najít v každém kousíčku *Legend* a fanoušci série si při hraní skutečně vzpomenou na starou dobrou Laru, do které se v roce 1996 na první pohled zamilovali. Tahle holka má totiž mnohem víc než jen k prasknutí napnuté tričko nalepené na bujné... pardon. Zkrátka a dobře, nejde tu jen o sexy postavu! *Tomb Raider* se stal okamžitým hitem hlavně proto, že výbornou hratelností ukázal lidem, což může přinést přenesení her do trojrozměrného světa. A vypadá to, že se bude historie opakovat.

Na život a na smrt

Už dříve (například v květnu na E3 nebo před pár měsíci v Lipsku) jsme měli příležitost podívat se na některé segmenty hry, ale teprve nyní jsme si mohli některé sami zahrát. Třeba ten v Peru, který začíná příjezdem Lary do malé vesnice. Hlavní hrdinka tu hledá místo vykopávek, které známe z jednoho z jejích předchozích dobrodružství. Vesnice působí velmi věrně - kolem polorozpadlých chatrčí a zaprášené silnice se dostanete až na malé náměstí, kde se má Lara setkat se svým starým známým. Po krátké videosekvenci Laru napadne hrstka banditů, kteří zjevně nehledají žádné odpovědi na své otázky a rovnou střílejí. Hned jsme tedy mohli zhodnotit, jak do nových plánů Crystal Dynamics

Plavecké sekvence jsou nádherné díky efektům vody a Lařina animace plavání je špičková. No, ona vypadá skvěle i nad vodou, o tom žádná...

Toto je začátek úrovně v Peru, který jsme si mohli celý zahrát. Lara tu vyšetřuje jistý husarský kousek, který provedla v minulosti. Proto jí také ti chlapíci nedají pokoj.

zapadl střelecký souboj. Zdá se, že tuhle část zvládli bez problému! Lara tasí své dvě pistole a po obrazovce začne létat s elegancí baletky na prknech Národního divadla. A se samozřejmostí sobě vlastní k tomu navíc rozdává smrt.

Nepřátelé nejsou tak hloupí, že byste je brali jako samozřejmou potravu pro své Desert Eagely, díky nové funkci zaměřování se ale můžete snadno soustředit na jednoho nepřítele a postupně je bez velkého otálení zlikvidovat. V *Legend* bude střílení poměrně dost, ale rozhodně ne tolik jako v posledních dílech hry. Tvůrci odhadují podíl „dobrodružství" a „střílení" na 7:3. To však rozhodně neznamená, že je ve hře akce zcela potlačená - většinu nepřátel tvoří lidé a Lara jako hubitelka ohrožených zdrojů navždy mizí v propadlišti dějin. Kromě svých klasických pistolí se Lara dostane k dalším sedmi zbraním včetně brokovnice, útočné pušky, samopalů, RPG a granátometu. Veškeré vybavení je vidět na její postavě, takže si snadno udržíte přehled o počtu granátů. Stačí se mrknout pod batoh, kde je má připevněné. Vidíte tři kousky? Ano, to souhlasí...

Má to v kapse

Lařino vybavení tentokrát rozšíří několik parádních udělátek, které jí pomohou na jejích dobrodružných výpravách. Hrdinka tráví spoustu času v jeskyních, takže má samozřejmě silnou baterku, jež je chytře připevněná na jejím rameni. Pak tu máme dálkové analyzační zařízení, tedy vlastně svého druhu mapu. Lara má také stále za uchem „headset", přes který udržuje spojení se svými kolegy doma v rodinném sídle Croftů. Jejich rady a doporučení dalšího postupu se rozhodně hodí. Jedním z nich je koneckonců i věrný majordomus Winston, o poznání mladší než huhlající dědek z *Tomb Raider II*.

NEJUŽITEČNĚJŠÍ NOVINKOU JE LANO S HÁKEM, VYSTŘELOVANÉ VE STYLU BATMANA SPONOU NA OPASKU.

Nejužitečnější novinkou ukrytou v Lařině batohu je nicméně lano s hákem, vystřelované ve stylu Batmana sponou na opasku. Hák nelze použít kdekoliv - funguje pouze na kovové objekty. Jakmile se předmět „leskne", Lara přes něj může hodit lano, hák se zachytí a hrdinka si tak může věc přitáhnout, nebo se na laně zhoupnout přes propast. Je zřejmé, že si budete muset pro úspěšný postup ve hře použití lana osvojit - jen v peruánském levelu jsme ho potřebovali k překonání díry, kterou nebylo možné přeskočit, a ke stržení pilíře, na kterém stála koule nezbytná k vyřešení rébusu. Napoprvé to působí divně, ale brzy je vám jasné, že použití lana dává na daném místě smysl - a hodí se, že snadno rozeznáte objekty, na které můžete hák hodit.

Co naděláme

Hlavní součástí *Tomb Raidera* je pochopitelně tradiční vylupování hrobek a dobývání míst, kam celá staletí nevkročila noha žádného muže, a když jsme u toho, vlastně ani ženy. Crystal Dynamics původ série dobře znají a ctí jej, což je obzvláště potěšující s ohledem na několik posledních dílů, které nádech dobrodružství do určité míry ztrácely, a stále více se zaplétaly do hloupého městského prostředí. „Novější tituly *Tomb Raidera* nedokázaly udržet krok s dobou," řekl nám producent Morgan Gray, „a série ztrácela atmosféru ve snaze napodobit věci z jiných her." Tentokrát se tedy Lara vrací ke svým kořenům, což potvrzuje i velmi nabitý itinerář s exotickými místy jako je Západní Afrika, Bolívie, Himaláje a Peru.

V Peru jsme se museli protloukat hrobkou, kam se Lara vrátila, aby získala artefakt, který se jí nepodařilo získat při její předchozí návštěvě. Místa, kde jsme se pohybovali, vypadala impozant- »

VRTALO NÁM V HLAVĚ

Jedním z tradičních elementů celé série *Tomb Raider* bylo použití logických hádanek, které byly více či méně přirozeně umístěny do herního prostředí. Zpravidla nebyly nijak obtížné (obvykle šlo o přepnutí několika páček kvůli otevření dveří), ale obvykle byly také docela chytré a v průběhu každé hry stále náročnější.

Crystal Dynamics pochopitelně logické hádanky nezavrhli a najdete je i v *Legend*. A věřte, že jich není zrovna málo, a že budou o trochu obtížnější, než jsme zvyklí. Morgan Gray nám k tomu řekl: „Většina z našich hádanek je postavena na fyzice. Jde mnohdy o nejrůznější zařízení nebo jiné věci - chtěli jsem je udělat co nejnápaditější a nejtěžší, ale vždy jsme se řídili tím, že musí zapadat do herního světa, musí být realistické a musí být pro hráče překonatelné. Dokážeme udělat skutečně zajímavé věci, ale nejde nám o to udělat co nejtěžší a nejnápaditější věci. Musí to být v první řadě hratelné."

Čekejte tedy jak klasické hádanky ve stylu předchozích dílů hry, tak nové atraktivní hlavolamy. Většinou se ale nalézají v jedné místnosti, vyžadují použití logiky a pochopení základních principů fyziky. A ano, jde o mnohem více než „zatlač támhleten kámen a zatáhni za tuhle páčku".

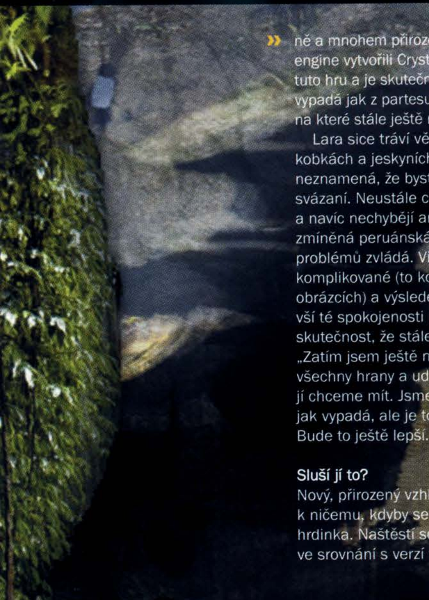








Lara se vždycky dokázala ohánět se svými zbraněmi, ale souboje v *Legend* budou podle všeho ještě mnohem zábavnější než kdy dříve.



» né a mnohem přirozenější než dřív. Grafický engine vytvořili Crystal Dynamics přímo pro tuto hru a je skutečně působivý a PlayStation 2 vypadá jak z partesu, plná elegantních triků, na které stále ještě nejsme zvyklí.

Lara sice tráví většinu času v uzavřených kobkách a jeskyních, ale to v žádném případě neznamená, že byste se hrou cítili jakkoliv svázaní. Neustále cítíte jakousi rozlehlost a navíc nechybějí ani otevřená místa (jako již zmíněná peruánská vesnice), které hra bez problémů zvládá. Vizuálně to je nebývale komplikované (to koneckonců vidíte i na obrázcích) a výsledek je hodně velkolepý. Při vší té spokojenosti nás ale Gray upozornil na skutečnost, že stále nejde o finální verzi: „Zatím jsem ještě neměli čas dobrousit všechny hrany a udělat hru tak hezkou, jakou jí chceme mít. Jsme vcelku spokojeni s tím, jak vypadá, ale je to jen základní kámen. Bude to ještě lepší." Prima!

Sluší jí to?

Nový, přirozený vzhled Lařina okolí by byl k ničemu, kdyby se neproměnila také sama hrdinka. Naštěstí se slečna Croftová dočkala ve srovnání s verzí v *Angel of Darkness* poměrně radikální plastické operace. Nejzásadnějším zdokonalením je určité uvolnění postavy, která už teď není sevřená v poutech jakéhosi „čtvercového" systému. Lara běhá, skáče, plave a metá salta mnohem přirozeněji než dosud. Může skákat libovolným směrem, vždy sahá po úchytu přirozeně a elegantně a nemáte už strach, aby si nevykloubila rameno.

Ani ona ale není neomylná, a protože si řada hráčů stěžovala na frustraci z opakovaně nepodařených skoků, Crystal Dynamics do hry chytře implementovali tzv. záchranné tlačítko. Když pak Laru nasměrujete a skočíte, může se stát, že hmátne do prázdna a skok nezvládne - v takovém případě se na obrazovce objeví svižná výzva. Stihnete-li rychle stisknout správné tlačítko, Lara se zachrání! Je to jakási poslední záchrana a hře to hodně pomáhá. Jen doufáme, že díky tomu hra nebude až příliš jednoduchá.

Ovládání a pohyb postavy jsou nejdůležitějším bodem v plánech Crystal Dynamics a Lařin realistický vzhled je základní podmínkou pro jeho zdárné splnění. Hlavní hrdinka se vždy pohybovala elegantně, ale kvůli jejímu „karikaturnímu" vzhledu působily neuvěřitelné gymnastické výkony v předešlých hrách nesmyslně. Tentokrát je Lara skutečnou atletkou a vypadá mnohem více jako člověk, který musí pro své přežití předvést špičkový výkon. Při navrhování hrudníku se autoři zjevně inspirovali Pamelou Anderson a drobná redukce zpátky k uvěřitelným proporcím Laře evidentně prospěla. Ze svého sex-appealu ale nic neztratila - na její model v nové hře tvůrci použili dvojnásobný počet polygonů než dříve, a tak má první dáma počítačových her konečně vzhled, který odpovídá jejímu charizma!

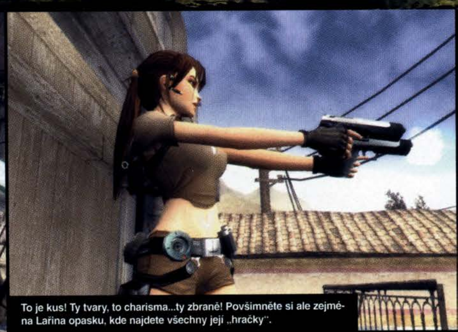
Hudba budoucnosti

Konzervativním fanouškům možná všechny ty změny na postavě i celé hře připadají příliš drastické. Ve skutečnosti ale Crystal Dynamics stvořili nejtombraiderovatější hru od dob ori-



Jasně, bude to hlavně o prozkoumávání, ale dočkají se i fanoušci akčních přestřelek.





To je kus! Ty tvary, to charisma...ty zbraně! Povšimněte si ale zejména Lařina opasku, kde najdete všechny její „hračky".



Umělá inteligence nepřátel má ještě daleko k hotovému produktu (stejně jako ještě designéři musí zapracovat na kolech u auta), ale už teď byla lepší než kdy dříve.





I když jde o statický obrázek, z Lařina útoku je zřetelně cítit podrobná animace každého pohybu. Ostatně, samotná postava je dvakrát detailnější než dosud.

LARA DOSTÁVÁ PŘÍLEŽITOST DOKÁZAT, ŽE JE ŽENSKOU OBDOBOU INDIANA JONESE. NECHYBÍ NIC!

ginálního *Tomb Raidera*. Do série se vrací pocit okouzlení a věřte, že je to po těch dlouhých letech uprostřed akcí nabitých ulic docela dojemná úleva. V *Legend* je opět na prvním místě dobrodružství, a Lara tak dostává příležitost dokázat, že je ještě stále ženskou obdobou Indiana Jonese. Nechybí nic, co znáte z prvního dílu, včetně skoků přes propasti, nad kterými raději zavřete oči. Čeká vás střelba i potápění do posledního dechu. Ano, tady se na nás chystá něco opravdu výjimečného. Je zjevné, že také konkurence od vydání předchozích dílů nespala a takový *Prince of Persia* jí bude velmi vážným soupeřem, přesto se nám zdá *Legend* konkurenceschopný a navíc docela zřetelně odlišný.

Do vydání hry zbývá stále zhruba půl roku a Crystal Dynamics ještě spoustu věcí zásadně vylepšují. Jak se dá předpokládat, hodně se piluje zejména příběh, který se točí kolem událostí z Lařiny minulosti (dotýká se příhod z některých dosavadních her a dokonce i z obou filmů). Hru bychom na časové ose umístili někam za první díl, na který Crystal Dynamics nepřímo navazují. Jako by ony špatné tituly mezi tím vůbec neexistovaly! Více nám tvůrci zatím neprozradili, nicméně soudě podle rozlehlosti a promyšlenosti série *Legacy of Kain*, můžeme očekávat, že tu příběh bude pro hratelnost naprosto zásadní.

Když jsme skončili s hraním betaverze a *Tomb Raider: Legend* nám znovu zmizel na půl roku z dosahu, neubránili jsme se nadšení. Nebyli jsme zrovna velcí fanoušci série - známe ale její přednosti a historii. A věřte, že bude nový díl podle všeho esencí toho nejlepšího, co kdy série nabídla. Zda Lara znovu dobude trůn královny akčních adventur, je ve hvězdách. Ale není obvyklé vidět tak stabilní a vyladěný projekt půl roku před dokončením. Crystal Dynamics jsou si toho vědomi a spokojenost z nich přímo tryská: „Mohli bychom to klidně dát do prodeje, a asi by z toho byla slušná tombraiderovská hra, ale tenhle projekt je příliš důležitý a značka *Tomb Raidera* příliš cenná na to, abychom se s něčím takovým spokojili," říká Gray.

Autoři jsou evidentně velkými fanoušky série a dobře si uvědomují, že cokoliv jiného než špičková hra bude znamenat smrtelnou ránu pro stárnoucí a slábnoucí Laru Croft. Gray to shrnul dobře, takže se ani nebudeme snažit ho překonat: „Nemusí jít o nejlepší hru všech dob, ale musí být sakra dobrá, a my se nesmíříme s ničím slabším." ■

ŘÍZNÁ HUDBA

Hudba nikdy nebyla právě největší předností série *Tomb Raider*. Ono jí také nikdy ve hrách moc nebylo a většina z nás si pamatuje jen klasickou „main theme" skladbu. Dokonce si myslíme, že jí mnoho hráčů dokáže i po letech zapískat. Většinou jsme ale slyšeli jen Lařiny kroky a výstřely z pistolí. To mělo něco do sebe, protože když už pak hudba konečně začala hrát, věděli jste, že se stane něco opravdu zajímavého - potkáte obrovského nepřítele nebo vstoupíte do výjimečně důležité místnosti.

Jak už jsme řekli, Crystal Dynamics chápou tradici série *Tomb Raider* a platí to i tady - nic zásadního se nemění. Skladatelem je zkušený herní hudebník Troels Brun Folmann, který si vyslechl soundtracky všech předchozích dílů, aby stvořil skutečný skvost. Slyšeli jsme main theme a musíme říct, že pamětníci rozhodně nebudou zklamaní. Jak nám Folmann prozradil, hudby tu nebude málo - údajně přes 120 minut! Z toho, co jsme slyšeli, se máme nač těšit: „Chtěli jsme jít ve šlépějích hudby z předchozích dílů, ale také jsme chtěli soundtracku dodat zcela novou dimenzi. Toho jsme dosáhli kombinací klasického epického orchestru, symfonického sboru a různých elektronických zvuků. Hra se odehrává v různorodém prostředí a chtěli jsme tedy, aby hudba odpovídala rozdílným podmínkám a atmosféře."

Hudba prý opět podbarvuje jen zásadní herní okamžiky (což je vzhledem k zmíněnému číslu docela podivné - nenapovídá to něco o velkém rozsahu hry?). Někdy jde o animace, jindy přímo o herní momenty, a právě pro tyto účely Folmann vytvořil speciální a velmi flexibilní techniku, kterou nazývá „micro scoring". Díky ní se hudba sama adaptuje na konkrétní situaci podle chování hráče. To je pro požitek ze hry docela důležité, nemyslíte?

ROGUE GALAXY

RODOKMEN
VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: Level 5
INTERNET: www.playstation.jp/scej/title/rg

ŽÁNR
» RPG

POČET HRÁČŮ
» x1

POZNÁMKY
_Přes 1000 hodin hratelnosti.
_Svět nerušený nahráváním.
_Zatím nejlépe vypadající cel-shadová hra.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER.....

DRAGON QUEST VIII	92%
DARK CHRONICLE	89%



DATUM VYDÁNÍ 2006



„Ne, já ti koukal do očí!" říká Jester, přičemž se koukal o kousek víc dolů.



Potřebovali bychom sem nějaký vtipný komentář, ale nějak nevíme, o co tu jde.



Typická ukázka krásné scenérie ze světa *Rogue Galaxy.*



Bojový systém, i když podobný mnoha jiným hrám, je dosti osvěžující.

ROGUE GALAXY

DLOUHO OČEKÁVANÉ POKRAČOVÁNÍ *ROGUE AGENT*! DĚLÁME SI SRANDU

Level 5 se na PS2 celkem slušně uvedl, proměnil se z neznámého nováčka v hvězdu na nebi mezi konzolovými RPG vypuštěním titulů *Dark Cloud, Dark Chronicle* a *Dragon Quest VIII*. Jejich poslední mistrovský kousek *Rogue Galaxy* byl odhalen na zářijovém Tokyo Game Show a vypadá to, že se v Japonsku stane naprostým hitem letošních Vánoc. Tato hra se probíjí na nejvyšší pozice žebříčků nejžádanějších her a Sony předpokládá, že tento titul zlomí magickou hranici milionu prodaných kusů. Takže něco neslýchaného na titul, který nenavazuje na předchozí díly.

Nejvíc na hře přitahuje to, co je k vidění i na našich snímcích, omračující cel-shadová grafika ve stylu, který Level 5 použil u *Dark Chronicle* a *Dragon Quest VIII*. U *Rogue Galaxy* je to však ještě lepší, s více detaily u postav i prostředí a s mnohem větším důrazem na animace. S množstvím světů, které můžete navštívit, je tu připravena i veliká pestrost grafiky, od domorodých vesnic obklopených svěží vegetací až po silně futuristické světy, podobné těm z *Xenosagy*.

Zatím není znám celkový počet světů obsažených ve hře, původní záměr Level 5 náhodně je generovat nabízel nekonečné množství planet k navštívení. Tento nápad ale nakonec opustili a každému světu raději vytvořili odlišný vzhled a lokace. Nemáme nejmenší tušení, co *Rogue Galaxy* je, ale víme, že hra je zasazena někam do naší Mléčné dráhy, což znamená, že naše stará známá planeta Země může vypadat třeba jako medailonek. Ještě více působivá než myriády světů, které můžete navštívit, je nepřítomnost jakéhokoliv nahrávání mezi jednotlivými sekcemi. Celá hra se nahrává z disku, to znamená, že i když opustíte jeden svět, abyste letěli na jiný, přechod mezi těmito zónami je nepřerušený.

My v PLAY jsme vždycky měli slabost pro nějaké ty RPG roztomilosti, a z toho mála, co jsme měli možnost si na Tokyo Game Show vyzkoušet, se zdá, že si přijdeme na své. Konstatovat, že tato hra je v domovském Japonsku velmi očekávána, by bylo silně nedostačující. Pokud se kvalita předchozích titulů Level 5 promítne i do této hry, pak to vypadá na rychlý vzestup *Rogue Galaxy* mezi klasická sci-fi dobrodružství, tedy až bude roku 2006 vypuštěna.

ŘÍCI, ŽE HRA JE VELMI OČEKÁVANÁ I V JEJÍM DOMOVSKÉM JAPONSKU, BY BYLO NEDOSTAČUJÍCÍ

CO PROZRADÍ JMÉNO?

Pokud existuje něco, v čem jsou RPG pořád dobrá, je to rozhodně v hloupém pojmenování postav, a *Rogue Galaxy* není žádnou výjimkou. Hlavní postavou je sedmnáctiletý chlapec z pouštní planety Rosa. Zřejmě sní o budoucnosti vesmírného piráta a o tom, že svůj nudný života nechá někde za sebou. A jeho jméno je Jester Rogue. A kdyby vám to náhodou nestačilo, mladý Jester se přidá ke skupině vesmírných pirátů vedených postavou jménem Dorugen Goa, a jeho dcerou jménem Kisara, což vypadá jako láska našeho hrdiny.



Náš neohrožený hrdina Jester Rogue, obklopený dvěma krásnými ženami. Kdo říká, že život vesmírného piráta není cool?



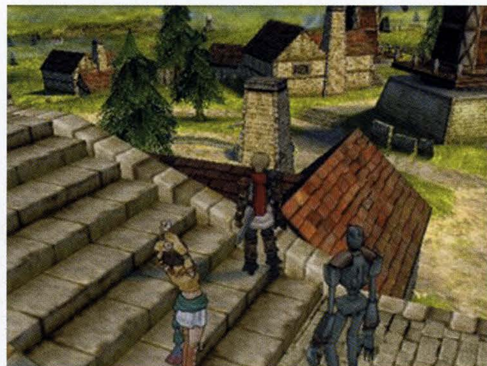
Goas Dorugen a Kisara vypadají zmateně jako Jester, který si tře bradu. Možná se ztratili.



Kvůli této hře zvažujeme změny jmen. Lukáš uvažuje nad novým jménem Chad Sexington.



FMV videa používají stejný engine jako celá hra, a obojí vypadá opravdu dobře.



MY ŘÍKÁME »

VŠECHNY VÝZNAMNÉ RYSY *ROGUE GALAXY* PŘEDURČUJÍ K OSUDU KLASIKY NA POLI SCI-FI DOBRODRUŽSTVÍ, TEDY AŽ BUDE ROKU 2006 VYPUŠTĚNA.

„Level 5 vytvořil hru, která bude výzvou tradičnímu vnímaní žánru RPG, vytvořili unikátní svět nepodobný jiným."
Sony Europe Press Release

« ONI ŘÍKAJÍ


Cel-shading je možná stará vesta, ale *Rogue Galaxy* povznesla tuto techniku o úroveň výše.


„Uteč! Uteč!" Ukázat zbabělost je funkční a hodnotná taktika.


Level 5 nic neříká o značce na tváři, ale určitě to není mateřské znaménko.


Tato stráž by nám neměla nadávat, nebo jí ublížíme.




PS2 hry jsou čím dál krásnější, ukazují nám tak, kolik síly v sobě tenhle starý pes ještě má.


Will mívá často sny o amazonské dívce, která jej unese z jeho kanceláře a to kvůli rituálnímu páření.

»

BOJ! BOJ! BOJ! BOJ!

Vedle příběhu je důležitou součástí každého kvalitního RPG i soubojový systém a *Rogue Galaxy* vypadá, že přináší závan čerstvého vzduchu do těchto končin. Boje jsou stále náhodné - putujete světem, varovné informace blikají a nepřátelé se vynořují, neprobíhá to ale dle tradičního kolového systému. Dostáváte se k přímému ovládání postavy se schopností skákat, ;útočit na blízko nebo na dálku a vyvolávat kouzla podobně jako ve Star Ocean: Till The End Of Time a *Kingdom Hearts*. Ve vaší skupince jsou tři postavy, mezi kterými se můžete kdykoliv přepínat, a ty druhé dvě ovládá samotná PS2. Boje jsou mnohem více orientované na akci, než je u jiných RPG zvykem, a stejně jako ve *Star Ocean* máte omezenou energii, kterou si budete muset doplňovat.


Vaše trio krásných dobrodruhů mezi těmi odpornými typy. Nemohli by žít bez uchylování se k násilí?


To, že boje zde jsou plné krásných barev, je správně, *Rogue Galaxy* vytváří spousty krásných barev.


Každá postava má zvláštní úrok, který se dá spustit skrze výběr z rychlého menu.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

RODOKMEN
VYDAVATEL: Capcom
VÝROBCE : Capcom
INTERNET: www.capcom.co.jp/shin_onimusha

ŽÁNR
AKČNÍ » ADVENTURA

POČET HRÁČŮ » x 1

POZNÁMKY
_Umístěná 15 let za události v *Onimushovi 3.*
_Půjde o posledního *Onimushu* na PS2.
_Nevystupuje zde Jean Reno.

OČEKÁVÁNÍ



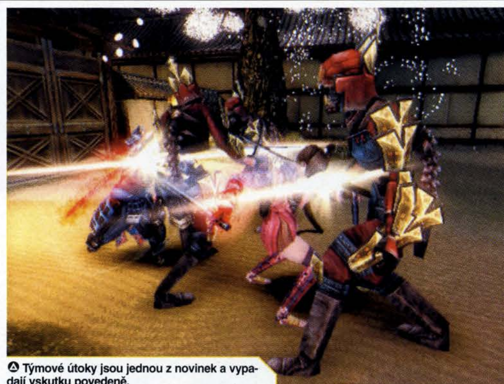
OD AUTORŮ HER.....

ONIMUSHA 2	90%
ONIMUSHA 3	85%

ALPHA


DATUM VYDÁNÍ
BŘEZEN 2006





Týmové útoky jsou jednou z novinek a vypadají vskutku povedeně.



Není nad to, když si cestu davem kosíte hezky obouruč.



Být samurajem musí být úžasné. Máte meč a mluvíte japonsky.



Je potíž dělat popisky k obrázkům ukazujícím stále totéž.



Obklíčení skupinou nepřátel by nás už tentokrát nemělo rozházet.

SVÝCH PŘÁTEL SE DRŽ

Jedním z nových prvků a zároveň největším lákadlem *Dawn Of Dreams* by měl být způsob interakce se spřátelenými postavami. Během většiny svého dobrodružství je Soki doprovázen některým ze společníků, jež je připraven kdykoliv tasit zbraň a rozdat si to po jeho boku s hordou Genma. Spřízněnému samurajovi lze udávat příkazy k útoku, obraně či ústupu, případně je možné s ním zkombinovat své síly a společně vytvořit obzvláště drtivý chvat. Aby toho nebylo dost, můžete, pokud vás Soki náhodou omrzí, na svého parťáka kdykoliv přepnout a užít jeho speciální vlastnosti přímo.



Soki a Jubei spojili své síly a nakopali zadky démonům Genma. Není to však Jubei z *Onimushi 2*, toto je žena.



Týpek s kopím se jmenuje Tenkai. Jeho brnění je nápadně podobné tomu, co měl Samanosuke v *Onimushovi 3*.



Poděkujme společně Capcomu za jejich vklad na pole videoher.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Kvadrologie není sprosté slovo

Každý ví, že „samuraj" a „ninja" jsou rodu mužského. Proč se tedy u nás o dalším japonském rytíři v téže řadě relativně často píše, jako by to byla (ta) Onimusha? Kdepak, každý správný japanofil vám potvrdí, že (ten) Onimusha je muž, svatý bojovník s démony. Popularita kultury středověkého Japonska neustále roste, není proto překvapením, že je tématem tolika videoher. I v Capcomu to naštěstí cítí podobně, díky čemuž se výborný *Onimusha 3* přeci jen nestane poslední kapitolou série, neboť se právě pracuje na dílu čtvrtém, nazvaném poeticky *Dawn of Dreams*.

Příběh se zaměřuje na mladého válečníka jménem Soki, ovládajícího dvojici magických mečů nabitých živlem ohně a ledu. Sokiho posláním je vypudit z Japonska démony Genma v čele s jejich vůdcem, despotickým Hideyoshim Toyotomim. Ti, jež sérii *Onimusha* sledují od počátku, si na Hideyoshiho jistě vzpomínají. Vystupoval jako pravá ruka arcipekelníka Nobunagy Ody, kterého jsme úspěšně pokořili v Onimushovi 3. Od té doby uplynulo 15 let a nyní se zdá, že původně přisluhovač získal nejen moc nad démonickou armádou, ale i nadpřirozené schopnosti svého dřívějšího pána.

Tentokrát se Capcom rozhodl vymést veškeré mrtvé pavouky ze zastarávajícího konceptu survival hororů a mnohem více se zaměřil na akční složku hry. Bojové scény v předešlém Onimushovi byly vcelku zdařilé, nicméně to, co nyní předvádí Soki a jeho druhové ve zbrani, je o notnou dávku intenzivnější. Každý navíc přichází s vlastní zásobou speciálních chvatů, což zaručuje, že se frenetické bitky jen tak neokoukají. Nezapomíná se samozřejmě ani na souboje s bossy. První, který nám byl představen, je gigantický samurajský válečník majestátně se tyčící nad japonským městečkem.

Capcom již prezentoval hratelnou verzi na zářijovém Tokyo Game Show, a proto si troufáme tvrdit, že by se nový *Onimusha* mohl stát úspěšným reformátorem celé série. Ovládání je přesné a činí akci o poznání přístupnější než dřív, k čemuž významnou měrou přispívá i nový plně trojrozměrný grafický engine. Nemáme pochyb, že *Dawn Of Dreams* bude trefou do černého, zvláště pokud si uvědomíme, v nakolik dobré formě se Capcom poslední rok nachází. Japonci jsou prostě kabrňáci.

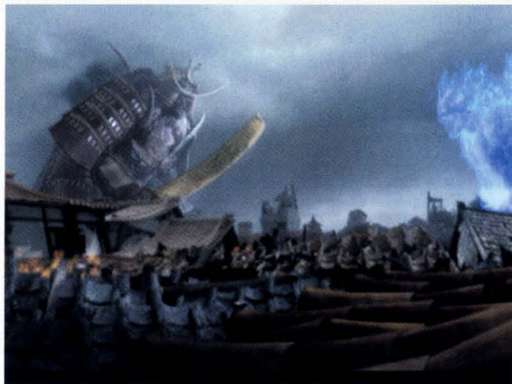
> **„CAPCOM SE ROZHODL VYMÉST MRTVÉ PAVOUKY ZE ZASTARÁVAJÍCÍHO KONCEPTU SURVIVAL HORORŮ."**

MY ŘÍKÁME »

NEMÁME POCHYB, ŽE *DAWN OF DREAMS* BUDE TREFOU DO ČERNÉHO, ZVLÁŠTĚ POKUD SI UVĚDOMÍME, V NAKOLIK DOBRÉ FORMĚ SE CAPCOM POSLEDNÍ ROK NACHÁZÍ.

„*Onimusha: Dawn Of Dreams* se zaměřuje na osudy nového hrdiny, jehož odhodlání a statečnost musí obstát před neočekávanými protivníky."
Tiskové prohlášení Capcom

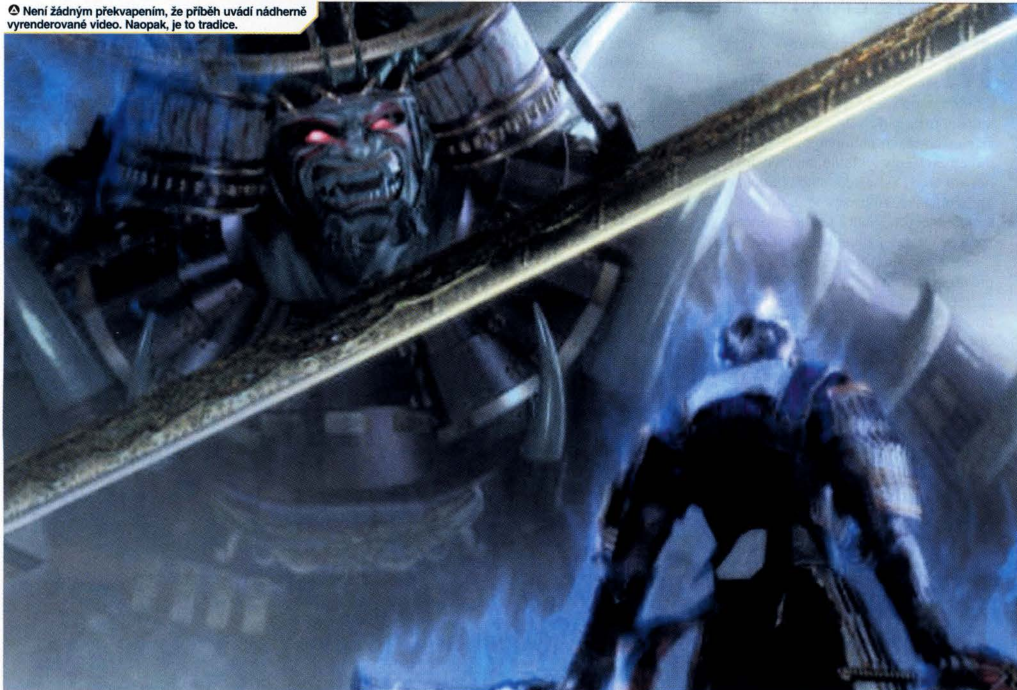
« ONI ŘÍKAJÍ





Dawn Of Dreams předvádí, co všechno naše PS2 ještě dovede.

Není žádným překvapením, že příběh uvádí nádherně vyrenderované video. Naopak, je to tradice.





Nejezděte do Japonska za démony, dnes už beztak všichni žijí v USA.



U démonů platí, čím jsou větší, tím jsou hloupější.



Co myslíte, porazil by tento přerostlík Godzilu anebo King Konga?



Není pochyb, že Soki bude příbuzný nějakého toho démona.

DĚJINY PÍŠÍ VÍTĚZOVÉ

Abyste nemohli tvrdit, že vám čtení PLAY nikdy nic nedalo, připravili jsme pro vás bleskovou lekci z dějin středověkého Japonska, či lépe řečeno z dějin, jichž se dotýká série Onimusha. Nobunaga Oda, historicky reálný vojevůdce, kterému chyběl jen krůček od toho sjednotit celé Japonsko, sehrál roli hlavního záporáka prvních tří Onimushů. Jeho krutovládě se nejprve postavil Samanosuke Akechi, po té Jubei Yagyu a závěrem opět Samanosuke (za pomoci Jeana Rena). Samanosuke a Jubei jsou fiktivní postavy, leč mající faktické pozadí. Samanosuke by měl být synovcem generála Mitsuhidea Akechiho, který v roce 1582 svrhl Nobunagu. Na konci *Onimushi 3* se Nobunagova odkazu chopí jeho pobočník Hideyoshi Toyotomi, který generála Mitsuhidea 11 dní po smrti Nobunagy doopravdy porazil. Uf! Vojevůdce Nobunaga Oda je jednou z nejslavnějších postav japonských dějin. Dodnes se akademici nemohou shodnout, byl-li to bezohledný tyran, nebo neústupný sjednotitel národa.

Ať tak, či onak, s jistotou můžeme říci, že ve skutečném světě neupsal svou hříšnou duši démonům odměnou za nadpřirozenou moc.



Není nic smutnějšího než opilý Japonec. Věřte nám.



Podle filmu Crazy People vyrábějí Japonci dobrou elektroniku, protože...



... jsou tak malí a koukají na tištěné spoje z větší blízkosti.

KINGDOM HEARTS II

RODOKMEN
VYDAVATEL: Square Enix
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.square-enix.co.jp/kingdom2

ŽÁNR
» RPG

POČET HRÁČŮ
» x1

POZNÁMKY
_Gumídkovská loď by se měla vrátit.
_Příběh přebere hodně prvků ze hry *Chain Of Memories* pro GBA.
_Cloud, hrdina z *Final Fantasy VII*, si popovídá se Squallem, hrdinou z *FFVIII*.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER....

FINAL FANTASY X-2	84%
KINGDOM HEARTS	90%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ NEOZNÁMENO


Alence pravidelné návštěvy ve fitness centru prospívají. Pár teplých večeří by jí ale neuškodilo.


Lock, Shot a Barrel jsou naši největší oblíbenci z The Nightmare Before Christmas.


Neplet'te si Barbossa s Operací Barbarossa ze 2. světové války. Ne, pane.


Jack Sparrow, kapitán Černé perly, dává Sorovi pár rad ohledně žen. Pravděpodobně.

KINGDOM HEARTS II

SQUARE ENIX NEPŘESTÁVAJÍ PROVOKOVAT

Máme podezření, že když poprvé někdo přišel se základní myšlenkou *Kingdom Hearts*, nikdo ji nebral moc vážně. Teď už víme, že spojení roztomilých Disneyových postaviček s poněkud ponurým světem se firmě Square Enix vyplatilo jako nic jiného, ale tehdy si nejspíš nikdo nedokázal ani představit, že by zmíněná hra dosáhla takových kvalit - jak po stránce zpracování, tak i z hlediska prodejního.

Kingdom Hearts II pokračuje ve vyprávění cesty Sory, Daffyho a Goofyho za záchranou světa před Nelítostnými, přičemž děj je zasazen do doby rok po událostech ze hry *Kingdom Hearts: Chain Of Memories*, která vyšla pro Game Boy Advance. Sora ještě pořád hledá své přátele z dětství a naše neohrožené trio navíc stále stojí před úkolem najít krále - samotného Mickey Mouse. Ovšem vývojáři slibují, že Mickey se někdy v průběhu hry ke skupině připojí. Z toho by mohlo vyplývat, že se bude jednat o závěrečný díl série *Kingdom Hearts* a mozaika celého příběhu bude konečně hotova.

Pakliže se bude skutečně jednat o poslední díl celé série, bude jej chtít Square Enix nejspíš vypustit s pořádnou parádou a zaryté fanoušky zahltí nesmírnou spoustou odkazů na Disneyovky a *Final Fantasy*. Svého návratu se dočká většina světů z předchozích titulů, mezi nimiž nebudou chybět klasiky jako Halloween Town (The Nightmare Before Christmas) a Agrabah (Aladdin), ale také třeba úrovně založené na Mulan, Parníku Willym (Mickey Mousův debut), Pirátech z Karibiku a - to nejlepší na konec - Tronu. Objeví se také spousta známých postaviček z *Final Fantasy*. Už teď s jistotou víme, že například přibudou Cid a Yuffie z *Final Fantasy VII*.

Momentálně je *Kingdom Hearts II* akorát na počátku vývoje a teprve se začíná formovat, ale ohlášením nových světů dává Square Enix jasně najevo, že své fanoušky zná velice dobře. Sice se dá předpokládat, že v pohledu herních mechanismů bude pokračování stejné jako jeho předchůdce, ale co si budeme povídat - nijak nám to nevadí. Zvlášť ne Alence, která by se za první díl klidně vdala, kdyby to náš právní řád umožňoval.

Square Enix ještě nepotvrdil, zda uvede *Kingdom Hearts II* i v Evropě, ale vzhledem k tomu, jak nebývalého úspěchu se zde dočkal jeho předchůdce, bychom se přeci jen měli někdy v průběhu roku 2006 dočkat. ■

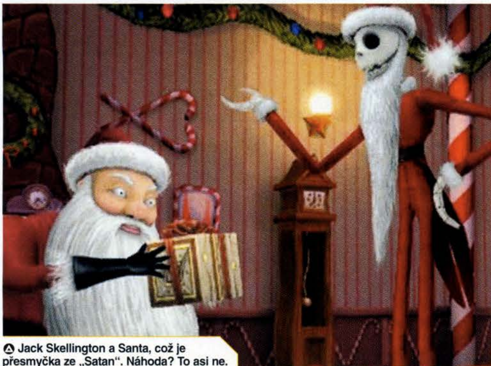
OHLÁŠENÍM NOVÝCH SVĚTŮ DÁVÁ SQUARE ENIX JASNĚ NAJEVO, ŽE SVÉ FANOUŠKY ZNÁ VELICE DOBŘE

SOUBOJE NA VÝBORNOU

Nejslabším prvkem *Kingdom Hearts* byly pravděpodobně souboje. Kvůli splašené kameře jste měli občas problémy s orientací v prostoru, což se negativně projevovalo na průběhu bitvy. Lidé ze Square Enix si tyto problémy uvědomili a dali si záležet na tom, aby se u pokračování nic podobného neopakovalo. Ovládání kamery bylo tentokrát svěřeno hráči, takže ji můžete natáčet, jak potřebujete, a případně zaaretovat. Vylepšeními prochází také umělá inteligence vašich kolegů, takže likvidace Nemilosrdných jim půjde mnohem lépe a také vám budou častěji přímo pomáhat. Mírnými úpravami by mělo projít i ovládání, takže bude například snadnější přepínání mezi standardními a magickými útoky nebo zaměřování nepřátel.


Auron je z *Final Fantasy X* a Hades jej povolal, aby zničil Soru a jeho přátele.


Jedním z bossů bude také Cerberus - trojhlavý pes střežící vstup do podsvětí.


Jack Skellington a Santa, což je přesmyčka ze „Satan". Náhoda? To asi ne.



STARCRAFT: GHOST

RODOKMEN
VYDAVATEL: Blizzard
VÝROBCE: Blizzard
INTERNET: www.blizzard.com.ghost

ŽÁNR
TAKTICKÁ » AKCE

POČET HRÁČŮ
» x 1-16

POZNÁMKY
_Hra byla ve vývoji už v době, kdy vaše babička ještě chodila do školy.
_Měla by vyjít příští rok (to ale neslyšíme poprvé).
_Vypadá překvapivě dobře.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER.....

DIABLO [PC]	NERECENZOVÁNO
WORLD OF WARCRAFT [PC]	NERECENZOVÁNO

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ NEOZNÁMENO

JOYCESTICK?
Zapomeňme teď na chvíli na skutečnost, že neznáme nikoho, kdo by skutečně hrál na PS2 online, a nechme se ohromit multiplayerovými ambicemi Blizzardu. Online mód *StarCraftu* by měl podporovat až 16 hráčů, můžete si vybrat třídu své postavy a usednete do široké škály vozidel. Co se herních módů týče, ty by měly ideově vycházet z populárního světa StarCraftu. Nepochybujeme o tom, že všech 17 online hráčů na PS2 se po tom jenom olíz-ne - není sporu o tom, že online podpora bude na *StarCraft: Ghost* jeden z nejzajímavějších prvků. Dejte ovšem na naši radu a vůbec se nezajímejte o zdejší zápletku. Je to BRAK!
Lokalita: „Zpustošený sektor Koprulu". Koprulu? Nepřítel: „Sarah Kerriganová, samozvaná královna Čepelí". Samozvaná královna Čepelí? A to není všechno. Protivníci Kerriganové: císař Arcturus Mengsk a jeho nový poradce, generál Horace Warfield. Ha ha! Generál, který má ve jméně slovo „war", tedy válka. Brak, brak, brak.


Už chápete, proč bylo nutné sáhnout po third-person kameře?


V multiplayeru narazíte například na tohoto Ohnivého netopýra. To o tom ohni chápeme, ale „netopýr"?


Existuje nějaký lepší způsob, jak poznávat nová místa, než se tam slanit na drátě?






Všechna futuristická skladiště vypadají stejně, ale v tomhle je i ženský element.


Ale ne, že by aztécká zóna z Křišťálového bludiště? Pusťte mě ven!


Nova si dává pauzu od taktické akce a vychutnává si světelné efekty.


Tenhle chvat ukazoval včera večer v jednom dokumentárním filmu sám Bruce Lee.

STARCRAFT: GHOST

HERNÍ EKVIVALENT TRUSU HOUPACÍHO KONĚ

Vývoj hry *StarCraft: Ghost* doprovázela spousta nepříjemností. K jejímu oznámení došlo v roce 2002 a postarat se o ni měly společnosti Blizzard Entertainment a Nihilistic Software. Vydání bylo naplánováno na konec roku 2003. Nestalo se tak.

Na vlastní oči mohla hru veřejnost spatřit až na E3 2004. Premiéra se asi moc nevyvedla, protože už v červenci 2004 Blizzard oznámil, že vývoj přechází od Nihilistic Software k Swingin' Ape Studios. O rok později Blizzard pohltil Swingin' Ape, ale na hře pracovali dál - tentokrát již jako interní studio.

Za dobu, co se o vývoj hry starají bývalí Swingin' Ape, do ní přibyly nové úrovně, jedna hratelná rasa a řada módů včetně online hry. Není tedy divu, že je vydání momentálně v plánu až na rok 2006. A to ještě máme pocit, že toho vývojáři poslední dobou moc nenaspí.

Pokud jste zapomněli, co *StarCraft: Ghost* vlastně je, připomínáme, že se jedná o third-person taktickou akci. Vzhledem k tomu, že je příběh zasazen do sci-fi prostředí, neměly by vás nijak překvapit exotické schopnosti hlavní hrdinky Novy, mezi nimiž najdete například rychlost zvuku, psionické schopnosti a možnost přivolat taktický nukleární nálet. Zní to sice hezky, ale herní technologie urazily za poslední čtyři roky pořádný kus cesty, takže musíme jen doufat, že pokročilý věk *StarCraftu* nebude překážkou v cestě jeho ambicím. ■




V budoucnu to bude všude vypadat takhle. Tedy pokud to povolí stavební úřad.

FORBIDDEN SIREN 2



RODOKMEN
VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: In-house
INTERNET: www.playstation.jp/scej/title/siren2

ŽÁNR
» ADVENTURA

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Vojáci v hlavních rolích...
_...a sightjacking (pohled z očí zombie).
_Postavy hrají opravdoví herci.

OČEKÁVÁNÍ

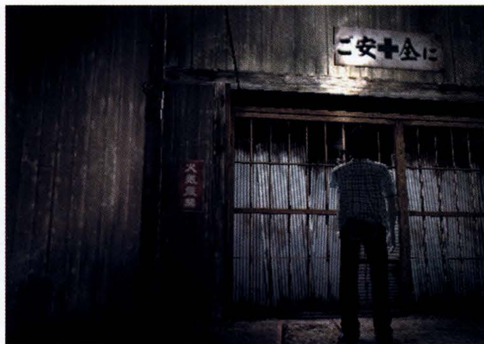


OD AUTORŮ HER.....

FORBIDDEN SIREN	89%
GRAN TURISMO 4	96%

DATUM VYDÁNÍ 2006







Zrezivělá mechanická houpačka - jeden ze základů japonských hororů.



Strašidelná cela. Ale jste zavření v ní, nebo mimo ni? To je sakra rozdíl.



Rez. Současný japonský horor má pro tuto texturu spoustu využití.



Tím končí debata, jestli se zombie dokáží dívat nahoru, aniž jim upadne hlava.

OKUPACE CIZÍCH OČÍ

Představte si, že můžete svou mysl naladit jako televizi. Není to sice přesný popis Sightjackingu, ale vypadá to podobně. Točíte analogem, podobně jako ladicím knoflíkem na staré televizi. Váš pohled se rozostří, změní se v šumění a nakonec se přepne do pohledu nejbližšího živočicha. Směr, ve kterém analogem pohybujete, napovídá, kterým směrem od vás je „unesená mysl". Máte tedy tušení, kde je a kam se dívá. Můžete se kolem proplížit, když se nedívají. Když budete šikovní.

Takový pohled na svět má mrtvola, která se chystá někoho zavraždit. Už se bojíte?



Nemrtví vás dokáží zabít téměř okamžitě, takže není dobré nazývat tohohle chlápka srabem.

FORBIDDEN SIREN 2

JAPONSKÝ HOROR BY MĚL V POKRAČOVÁNÍ ZMĚNIT JAZYK

Dotkněte se této stránky pravou rukou, levou si položte na srdce a opakujte stále dokola: „Sony, prosím, nedabujte *Forbidden Siren 2* čistou divadelní angličtinou, jako jste to udělali v případě *Forbidden Siren*." Opakujte to, dokud vám nedáme vědět, že máme v ruce verzi, která nekazí atmosféru skrz mikrofon. Buď se uklidníte, nebo rozběsníte.

Před devětadvaceti lety se přerušil kabel, dodávající elektřinu na ostrov Yamajima. Místní obyvatelé zmizeli. Dnes se na ostrov vydává skupina lidí: slepý spisovatel, věštec, uprchlík a redaktor časopisu. Během cesty lodí moře náhle zrudne a přižene se strašlivá bouře. Redaktora Mamoru Itsukiho spláchne voda z paluby. Moře ho vyplaví na břeh, kde potká mladou dívku jménem Yuri Kishida, kterou pronásledují oživlé mrtvoly. Potkají dva vojáky, kteří na ostrově nouzově přistáli s helikoptérou. Najednou zazní siréna. A začnou se dít hrozné věci.

Hraní prvního dílu bylo strašlivé. Ne proto, že by hry byla špatná, ale proto, že je až nesnesitelně strašidelná. Tedy v případě, že nemáte anglickou verzi. Takže se modlete, přichází dvojka. Jistě se těšíte, má milá děťátka?!





Tenhle screenshot nekomentujeme, je na nás moc strašidelný.

CRAZY FROG RACER



RODOKMEN

VYDAVATEL: Digital Jesters
VÝROBCE: Neko Entertainment
INTERNET: www.CrazyFrogGame.com

ŽÁNR
» ZÁVODNÍ

POČET HRÁČŮ
» x 1-2

POZNÁMKY

_Hrajete za otravnou věc, kuchaře Michala, krávu Matildu a další.

_Nabízí módy závod, šampionát a bitva.

_Obsahuje 12 tratí a tři poháry.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER....

COCOTO KART RACER	NERECENZOVÁNO
COCOTO PLATFORM JUMPER	NERECENZOVÁNO

DATUM VYDÁNÍ
PROSINEC 2005


Když je hra otravná a dostane špatné hodnocení, bude tvůrce tvrdit, že je úspěšná?


V soundtracku určitě nebude chybět Axel F, to se klidně vsadíme.


Možná, že na základě Šílenýho žabáka vznikne i nový literární směr.


Dokonalost není nic proti možnosti dostat do ruky šílenýho žabáka.









HRA PRO PULCE

Když jsme se dozvěděli, že si šílený žabák zahraje ve své vlastní videohře, museli jsme se smát. Nejdřív jsme hodně sténali, pak si i trochu zavzdychali, ale nakonec jsme projekt ;blahosklonně přijali. Koneckonců, kromě odporně průhledné vývařovny prachů je to i sranda. Na druhou stranu jsme se rozhodli tuto „událost" oslavit trochu originálním preview. Věříme, že nám náš experiment prominete. A nejen to, věříme, že ho i oceníte. Nezapomeňte nám napsat, jak se vám naše informačně nadupané preview líbilo!

CRAZY FROG RACER

TAHLE HRA MI ZNIČÍ NERVY, TAHLE HRA MI ZNIČÍ NERVY, ZNIČÍ NERVY

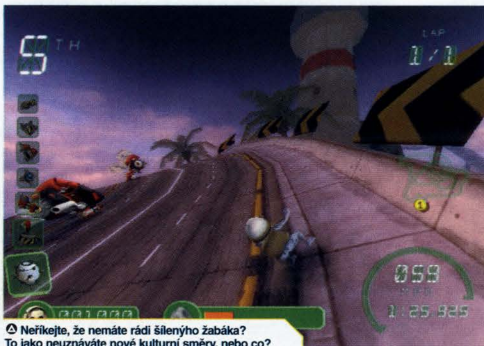
Ring digga ding digga ding ding ding. Digga ding ding rigga ding digga ding-ding ding-a-ding ding ding ding.

D'ding baa rabba baa baa baroomba. Dingding digga ding digga ding ding ding. Dingding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba weeeeeeee. Ding ding digga ding digga ding ding ding. D'ding baa rabba baa baa baroomba. Ding ding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba weeeeeeee. Ding ding digga ding digga ding ding ding. Ding ding digga ding digga ding ding ding. Ding ding digga ding digga ding ding ding. Ding ding digga ding digga ding ding ding. Digga ding ding digga ding digga ding ding ding. A ding ding ding ding.

D'ding baa rabba baa baa baroomba. Ding ding digga ding digga ding ding ding. Ding ding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba weeeeeeee. Ding ding digga ding digga ding ding ding. D'ding baa rabba baa baa baroomba. Ding ding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba weeeeeeee. Ding ding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba Ding ding digga ding digga ding ding ding. A brum brum brum brum brum brum ba ba weeeeeeee. Ding ding digga ding digga ding ding ding. D'ding baa rabba baa digga ding digga ding ding ding brum brum ba babaaweeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!

DING DING DIGGA DING DIGGA DING DING DING. D'DING BAA RABBA BAA BAA BAROOMBA. DING DING DIGGA




Neříkejte, že nemáte rádi šílenýho žabáka? To jako neuznáváte nové kulturní směry, nebo co?

TOCA RACE DRIVER 3


BETA

RODOKMEN
VYDAVATEL: Codemasters
VÝROBCE : In-house
INTERNET: www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3

ŽÁNR
» ZÁVODNÍ

POČET HRÁČŮ
» x 1-8

POZNÁMKY
_Hraní online.
_Mód profesionální kariéry.
_35 druhů závodů.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER...

TOCA RACE DRIVER 2	72%
LMA MANAGER 2006	80%

DATUM VYDÁNÍ
ÚNOR 2006



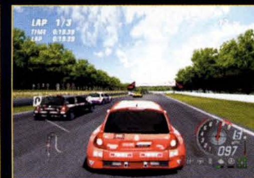
Nepovažujeme se sice za experty, ale stát zadkem vpřed na trávě asi není dobře.



Jsme si téměř jistí, že je to auto. Ano, zcela určitě. Tvrdí to i Petr Kment.



Však to znáte, tenhle screenshot zní asi takhle: „Brum brum. Brum. A brum."



Spolehlivý Renault Clio vytuněný do posledního šroubečku. Je v něm ještě něco francouzského?

KOLO ZA KOLEM

Codemasters vydávají také poměrně nezajímavou řadu IndyCar Series. Není se tedy čemu divit, že se tyhle závody dostaly i do Race Drivera 3. Kroužení po oválu není pro každého, ale opravdoví fandové rychlých aut jistě s chutí proniknou do jemných taktických nuancí závodu. Takže helmu na hlavu, nakloňte hlavu ke straně a zatočte doleva a doleva a doleva...



Bacha, ať se vám při jízdě v kruhu rychlostí 200 km/h nezamotá hlava.



Vezmeme to doprava nebo doleva? Tolik možností... Tak třeba doleva.



Pusťte si do sluchátek Michala David, to pomůže. „Nonstop, já chci žít nonstop."

TOCA RACE DRIVER 3

NOMINACE NA NEJÚČELNĚJŠÍ TITUL ROKU

Když má PS2 *Burnout Revenge*, *Gran Turismo 4* a další spoustu podobných benzínem páchnoucích titulů pokrývajících každou známou i neznámou silnici na světě, k čemu je asi další *Race Driver*? Případná otázka, na kterou však není snadné odpovědět. Budeme se muset detailně podívat na to, co mohou Codemasters tentokrát nabídnout. Připoutejte se a připravte se na jízdu po horské dráze faktů.

Nejvýraznějším dojmem, který v nás vzbudila testovací verze *TOCA 3*, je pocit robustní hry. Nepočítejte s tím, že ji celou zvládnete za jediné odpoledne s tím, že kolem svačinky už budete mít zpřístupněné všechny skryté vozy. Poslední díl nedoceněné závodní série má sakra co nabídnout. Přestože postrádá množství licencovaných vozů, jaké nabízí většina konkurenčních her, dokáže tuto slabinu nahradit: prostě nabízí spoustu svých různých vozů. Zatímco třeba *Gran Turismo* spoléhá na přesné převedení závodních a sériových vozů do digitální podoby (rallye nabízí jen jako malý doplněk), *TOCA Race Driver* hráčům hrdě nabízí volanty mnoha běžných i podivuhodných strojů. Máte chuť vyzkoušet závody tahačů, pak se vám zachce zrychlit ve Formuli 4, přitvrdíte a střihnete si rallye a nakonec pro uklidnění pár koleček v motokáře? Pokud někdy cítíte takové touhy, měl by vás *Race Driver 3* hodně zajímat. Pokud nejste ten typ, možná by stálo za to zapojit do života trochu fantazie...

Takže co *TOCA 3* nabízí, tedy kromě nezvyklého stylu v oblasti závodních her? Už jste se pořádně podívali na screensho-



» TISKOVÁ CHLOUBA
No dobrá, hra ve skutečnosti nevypadá takhle dokonale. Koneckonců, jde o obrázek pro novináře. Ale i tak je grafika víc než dobrá.

TOCA MŇAM MŇAM «
TOCA nabízí nejrůznější vozy, tvůrci se pokoušejí spojit všechny chutě tak, aby slintali všichni.

» LICENCOVANÉ A SKUTEČNÉ
Ve hře pojedete po mnoha skutečných tratích. Pochoutka pro závodní fandy. Tahle zatáčka je reálná. Jako ve skutečnosti.

TEMPO
- ⊕ Skvělá kariéra.
- ⊕ Skvělá grafika.
- ⊕ Nezvyklé vozy.

PLAZENÍ
- ⊖ Nelze rychle naskočit.
- ⊖ Může působit mdle.
- ⊖ Trochu pomalé?


Můžete se dívat z vozu, ale doporučujeme to jen opravdovým profíkům.


Rallye přeci jen nemůže konkurovat specializovaných titulům série *Colin McRae.*


Tyhle retro fára se snadno vymknou kontrole. Brzy asi sáhnete po tlačítku Restart.


Jeden z nás určitě jede špatným směrem. Doufejme, že on.

ty? Codemasters mají našlápnuto trhnout všechny ostatní a přivézt k životu graficky nejdokonalejší závody pro PS2. Každé auto tvůrci s láskou vypiplali do posledního detailu, aby při vražedně rychlém kroužení po trati vypadalo co nejopravdověji a bylo naleštěné víc než po odjezdu z myčky.

Naštěstí nehrozí, že by vzhled překrýval nedostatky v ostatních odděleních. Patentovaný realismus série *TOCA* se vrací. Hra teď navíc nabízí velmi detailní nastavení, aby si ji mohl k obrazu svému upravit libovolný typ hráče. Užijí si milovníci rychlého a brutálního řádění v nadupaných autech i stratégové, kteří chtějí souboj na okruhu připodobnit šachové partii (která je přeci jen o něco akčnější než na šachovnici). Kariéra pak kombinuje širokou škálu nejrůznějších závodů, které vyžadují celého řidiče - a navíc pokaždé jiného. Nenechte se odradit tím, že před vámi hra na začátku většinu věcí ukrývá: odemykání totiž stojí za to. Náročné závody vám sice dají zabrat, ale odměna tomu odpovídá. A pak je tu samozřejmě příběh, na který se můžete spolehnout...

Ano, kariéru v *TOCA Race Driver 3* skutečně táhne příběh. Opět se opírá o neklidného Skota, který je vaším manažerem, mechanikem, terapeutem a strejdou v jednom. Nečekejte ale nějaký srdceryvný příběh ani spousty nečekaných dějových zvratů po každém závodu. I tak děj dodává hře šťávu a charakter, který dosud závodní hry tolik postrádaly. Je to sice vedlejší, ale zařaďte to mezi další detaily, jako je vylepšený engine likvidace, díky kterému vypadají všechny promáčkliny a škrábance tak věrohodně, a máte jasno. Codemasters věnovali svému dílu spoustu času a snahy, aby stvořili dokonalý závodní simulátor. Konečkonců když dáte dohromady 35 různých disciplín, před sto rozličných trofejí v kariéře, doplníte to detaily, jako jsou licencované vozy, realistická poškození a věrohodné řízení, všechny ty ostatní drobnosti už jsou vlastně jen logickým důsledkem.

NEHROZÍ, ŽE BY VZHLED PŘEKRÝVAL NEDOSTATKY JINDE, PATENTOVANÝ REALISMUS SÉRIE *TOCA* SE VRACÍ

Po tom, co jsme mohli vyzkoušet, musíme objektivně přiznat, že mají Codemasters do února ještě co dolaďovat. Především se zatím tak úplně nedaří navodit pocit rychlosti, podobně jako v předchozích dílech. Přestože tratě jsou pěkné a věrné, stále je výsledek poněkud prázdný. Nicméně tyto drobnosti nebyly, nejsou a nebudou tím nejdůležitějším pro fanoušky *TOCA*, protože mají na celkovou věrnost simulace jen malý efekt. Nadšení příznivci *Race Driver* budou příliš zaneprázdnění technickými záležitostmi, aby si všímali dekorativních pitominek. Musíme je ;předem upozornit, aby na Vánoce neutratili všechny svoje úspory v únoru je totiž budou akutně potřebovat.


Tenhle obrázek vypadá jako fotografie z pouliční zácpy. Všimněte si toho způsobu, jakým se žádné auto nehýbe. Nádhera.


Tyhle vozy se těžko ovládají, proto se zpřístupní až ve chvíli, kdy se v kariéře dostanete daleko.



POHRAJTE SI

Vypadá to, že se *Race Driver 3* pokusil obsáhnout každý detail závodění, včetně ladění vozu. Můžete měnit pneumatiky, nastavení tlumičů a brzd, ale to jsou hrátky pro děti. Proč si nepohrát s telemetrií automobilu? Třeba proto, že byste mohli zblbnout. Raději sedněte a jeďte.


Nestačí vám základní nastavení vozu? Změňte ho pomocí tohoto menu.


Graf. Jestli vás jakkoliv vzrušuje, litujeme vás. Opravdu. Vážně, je to smutné.


Automobilové sporty jsou ve skutečném světě nudné. Kontroverzní, leč zcela pravdivé.

PRVNÍ DOJMY

TIME 30 SEKUND

Bomba. Můžeme na tom autě upravit cokoliv. To je ale možností. Ale my chceme hlavně závodit...

TIME 02 MINUTY

No dobrá, zase na hadry. Raději začnu znovu od startu. Ale vypadá to výborně, co?

TIME 06 HODIN

Necháme si vítězství vyfouknout kvůli zastávce v depu. Na těchhle pneumatikách už to dojedeme, určitě.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA



RODOKMEN
VYDAVATEL: Koei
VÝROBCE: Gust
INTERNET: www.nisamerica.com/games

ŽÁNR
» RPG

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Přináší další svět od vývojářů z Nippon Ichi.
_Jedná se o šestou hru v dlouhé sérii Atelier.
_Stovky předmětů ke kombinování a skládání.

OČEKÁVÁNÍ


OD AUTORŮ HER...

ATELIER ELIE	PSONE
ATELIER MARIE	PSONE

DATUM VYDÁNÍ
NEOZNÁMENO


Po světě se válí spousta předmětů, z kterých jde vyextrahovat jednotlivé elementy.


Tohle je mapa, Klein tím vším vypadá otrávene, stejně jako my slabou 3D grafikou.


Předměty s manou jsou ukryty v této ozdobné truhlici, spolu s dalšími.



Efekty během boje jsou působivé, spolu se speciálními útoky krásně rozsvěcují obrazovku.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

NEMÁME TUŠENÍ, CO TO MÁ ZNAMENAT

Eternal Mana je šestým titulem v sérii *Atelier*, která začala hrou *Atelier Marie* na původní PSone někdy v roce 1997. Vytvořil ji relativně neznámý (alespoň na západě) tým Gust, jednalo se o první delší sérii vypuštěnou z Japonska. Byla přeložena společností Nippon Ichi, stojící za klasickými strategickými RPG jako *Disgaea* a *Makai Kingdom*. S ohledem na vlastníka evropských práv her Nippon Ichi, společnost Koei, je jen malým překvapením, že si vybrali i tento titul.

Příběh je naprosto běžného typu - zlý protagonista se rozhodne zničit svět, mladý nezkušený hrdina poznává svoji velikou sílu, zamiluje se do dívky a všechno zachrání. Osnova celkem běžná, ale způsob, jakým je vyprávěna, je okouzlující. Máte možnost poslouchat americký zvuk, stejně jako zůstává možnost zahrát si s původními japonskými hlasy.

Každopádně překlad je výjimečný a opravdu zábavný v místech, která drží příběh před pádem do hlubin.

Je nutné říci, že *Eternal Mana* má v sobě mnohem více než jen příběh a silné zaměření na sbírání a vytváření předmětů. I když je docela dobře možné dokončit dobrodružství bez zabřednutí do hlubších aspektů hry, stejně nebudete chtít odolat lákadlu, které tento napohled jednoduchý titul nabízí. Pokud proniknete do oněch komplikovanějších části, ze kterých je systém složen, bude vám zcela zřejmé, proč Nippon Ichi vybrali tuto hru k překladu z japonštiny jako první. Jsou zde například stovky předmětů, jejichž kombinací můžete vytvořit jiné, zcela nové, které můžete prodat v obchodech. Nicméně je tu i možnost tyto předměty dále upravovat a tak zvyšovat jejich kvalitu. I my jsme pouze nakoukli pod povrch.

Bojový systém je postaven na tradičních RPG základech, jakožto kolový nabízí jen málo vzrušení a adrenalinu. Boj je zde skvěle vyvážený a mnozí fanoušci RPG tento systém uvítají, nicméně trochu působí, jako by poněkud zaspal v porovnání s ostatními složkami hry.

Naštěstí kouzlo hry a spojitost jednotlivých prvků více než dostatečně dotvářejí klišé příběhu a nenápaditý soubojový systém. Jedná se o velmi dobrou hru, pravděpodobně však nepřinese tomuto žánru žádné nové fanoušky. *Eternal Mana* je tak trošku jako tradiční jiné strategické RPG od Nippon Ichi, nevypadá však jako velká výzva pro jejich novátorské choutky.

BOJE JSOU SKVĚLE VYVÁŽENY A MNOZÍ FANOUŠCI RPG TENTO SYSTÉM UVÍTAJÍ

NEJSI MŮJ ŠÉF!

Mezi zábavnější pasáže hry patří i přednášky vysvětlující některé prvky hratelnosti, které uvádí kdosi jménem Popo. Kdykoliv se vám zpřístupní nová schopnost, dostanete možnost shlédnout malou předváděčku, která vám všechno blíže vysvětlí. S pomocí dalších speciálních postav vás Popo seznámí se základními informacemi a celé to většinou končí několika zábavnými slovními výměnami mezi protagonisty. I když tyto prezentace nejsou povinné, doporučujeme je shlédnout, přinejmenším kvůli pobavení.



Kdyby Popo nebyl takový malý, milý chlapík, pravděpodobně bychom mu střihli jednu za ucho, protože když mluví, je k nezastavení.

PRVNÍ DOJMY

ČAS
» 30 SEKUND
Jo, FVM intro bylo cool a hudba v úvodní obrazovce je příjemná.

ČAS
» 05 MINUT
Někdo říkal, že 2D je mrtvé? K čertu s ním, tohle přece vypadá fantasticky.

ČAS
» 05 HODIN
Příběh má říz a konečně jsme začali ovládat všechno vybavení. To není špatné.




Nad domy a ulicemi se do výšky zvedá duha, Bungle strká jeho... eh, pardon špatná hra.



BETA

BLACK

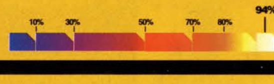
RODOKMEN
VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: Criterion
INTERNET: www.eagames.com/official/black/us/home.jsp

ŽÁNR
» STŘÍLEČKA

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Umístěno do východní Evropy.
_Žádný multiplayer.
_Používá reálné zbraně.

OČEKÁVÁNÍ



OD AUTORŮ HER...

BURNOUT REVENGE	96%
AIRBLADE	78%

DATUM VYDÁNÍ
KVĚTEN 2006

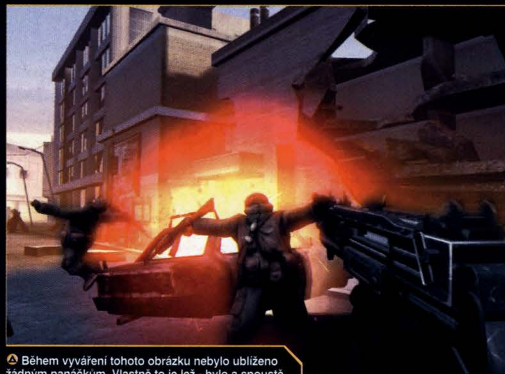
OPAR NEZNÁMA

Jedná z vlastností, která nás nejvíce pobavila, je Criterionem nazývána 'Thick Air'. Během masivních přestřelek je část prostředí rozstřílena na kousíčky a prach se vznáší ve vzduchu, skrze něj je pak vše jakoby v mlze nebo pražském smogu. Toho můžete sice využít ke krytí, ale váš výhled je samozřejmě také omezen, takže nepřátele můžete identifikovat pouze podle blikajících hlavní jejich zbraní. Tím se zvedá intenzita vaší zmatené, slepé střelby do hrachové polévky v naději, že zasáhnete nějaké nepřátele náhodným šťastným výstřelem, nebo alespoň nějakým odrazem.

Většina zbraní je reálných, proto dostupných na každém rohu v USA.

Zbraně nezabíjejí, to rappeři. Viděli jsme to v dokumentu na ČT2.





Během vyváření tohoto obrázku nebylo ublíženo žádným panáčkům. Vlastně to je lež - bylo a spoustě.

BLACK

JAK JSEM ŘÍKAL, ŽE TEBE ZABIJU AŽ NAKONEC... TAK TO JSEM LHAL!

Když Criterion oznámí nový titul, tak bez ohledu na očekávání ho pravděpodobně nepřehlédnete. Firma se z poloamatérského uskupení vypracovala na post jednoho z nejprofesionálnějších vývojářů ve Spojeném království, a tak si zaslouží právo na trošku chvástání. Tentokrát je zpráva jednoduchá - FPS žánr už není, co býval, a je to právě Criterion, kdo ho hodlá přesně mířeným kopancem vrátit na správnou cestu.

Autoři pobrali inspiraci ze všech akčních trháků osmdesátých a devadesátých let, jako byly Rambo, Komando nebo Smrtonosná past. Tohle všechno totiž najdete v *Blacku*. Vybuchující auta, hroutící se budovy kolem vás, dojem, že vašich nábojů je nekonečné množství, a počet mrtvol, který se ani nedá zanést do statistik. Neustávající zvuky explozí, svištění kulek kolem vaší hlavy a neustálé připomínky s hollywoodským podtextem. Jste neporazitelný superman schwarzeneggerovského typu. Musíte se shýbat a krýt, koukat po nepřátelích a pečlivě zvažovat každý další krok, protože navzdory všemu *Black* není jen nějaká bezduchá střílečka.

Criterion se nezaměřil na nemilosrdnou umělou inteligenci nepřátel, kteří vás loví, ale místo toho jich na vás poslal spousty, a dal jim ještě více žhavého olova. Výzva je ve zdolání dlouhých řad nepřátel, s pomocí obrovského, údajně dvojciferného arzenálu. V Criterionu je zřejmě spousta maniaků do zbraní, takže spousta času a námahy byla věnována vzhledu a funkcionalitě každé zbraně. Za předpokladu, že zbraň vyplňuje celou čtvrtinu obrazovky v FPS, dává tento jejich přístup smysl.

Zbraně nejsou pouze vaše nástroje přinášející smrt v prostředím plném příležitostí odesílat vaše nepřátelé jedinečnými cestami. V jedné části, kterou jsme hráli, se vyskytují nepřátelé se štíty, které je činí poněkud odolnějšími vůči střelbě. Naštěstí však bylo prostředí naplněno vybavením, do kterého se dá střílet nebo které se dá shazovat na nepřátele, přičemž mezi nejefektivnější patří vzduchotechnika a dlaždice.

Bohužel byl náš čas strávený hraním *Black* příliš krátký, ale ze dvou částí, které jsme hráli, to vypadalo, že se jedná o velmi mimořádnou hru. Pokud bude Criterion pokračovat i se zbytkeme hry podobně, máme jen málo pochybností, že by nevrátil 'S' - jako střelba - zpět do FPS.

> **"PODLE DVOU ČÁSTÍ, KTERÉ JSME HRÁLI, TO VYPADÁ, ŽE PŮJDE O VELMI MIMOŘÁDNOU HRU."**

PRVNÍ DOJMY

TIME » 10 SEKUND
Vypadá to dobře a je to hodně, hodně hlučné.

TIME » 05 MINUT
Spousty výbuchů a střílení. Líbí se nám to.

TIME » 02 HODIN
Cože? To je ono? Nemohu tu zůstat napořád?



Zapomeňte na teroristy na mostě. Koukněte na detail zbraně, patří do budoucnosti.



Když tenhle týpek říkal, že má výbušnou povahu, myslel to vážně.



Opět poutáme vaši pozornost ke kráse zbraně na snímku...



Samozřejmě, že i vše ostatní v této hře vypadá nádherně...



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** Ubisoft Montreal
ŽÁNR: Akce | **INTERNET:** www.princeofpersiagame.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Temný princ používá ostnatý drát a řetězy připevněné k jeho tělu.

_Nová tichá rychlá zabití.

_Závěrečný díl 'písečné' trilogie.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Prince Of Persia: Sands of Time bylo velké překvapení - 3D verze slavného, avšak staričkého *Prince z Persie*, která byla lepší, než se čekalo. Pokračovaní jménem *Warrior Within* rozdělilo fanoušky na dva tábory. Jedněm se líbilo zaměření na boje a temný příběh, druzí toužili po návratu starého dobrého stylu z prvních *Arabian Nights*.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
9. PROSINEC

AUTOR
JAN MODRÁK

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

ČLENEM KRÁLOVSKÉ RODINY, BYLA BY TO ZARA PHILLIPSOVÁ. Protože se v ní také snoubí ten správný poměr staromilství a mladého ducha. Zara měla propíchnutý jazyk, princ má propíchnuté předloktí. Na oba je radost pohledět.

PRVNÍ ÚROVEŇ

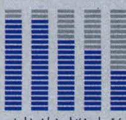

Tyhle nová rychlá zabití jsou pokaždé něco úžasného.


Není čas se flákat, musíte rychle někoho rozsekat.


Až se obrazovka trochu rozmaže, stiskněte ⓐ a dávejte dobrý pozor.


Když to provedete správně, nebudete se muset obtěžovat se žádným dlouhým soubojem.

HERNÍ ČAS




Temný princ. Vypadá sice jako tvrďák, ale trošku to kazí skutečnost, že když jej necháte bez dozoru, do dvaceti vteřin zemře.


Souboje jsou velice zábavné, ale můžete v nich přijít o drahocennou energii. Nezapomínejte tedy na tichá zabití.



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

'PRINC'IPIELNÍ ZMĚNY, KTERÉ SE NEBOJÍ POSTAVIT SE 'PRINC'IPŮM

Na tiskových akcích pořádaných ku příležitosti uvedení nové hry na trh často narazíte na podroušené producenty či vývojáře, kteří se rozhodnou s vámi promluvit 'na rovinu' a při té příležitosti se zeširoka rozhovoří o mnoha vylepšeních a zbrusu nových funkcích. Pokud by se Ubisoft někdy rozhodl rozšířit sérii *Prince Of Persia* z tradiční trilogie na neohrabanou quadrilogii, probíhalo by odhalení následníka *Two Thrones* nejspíš nějak takhle:

„Na naši poslední hru, *Two Thrones*, jsme dostali spoustu ohlasů. Měli jsme ji rádi, byli jsme s ní spokojení, ale zjistili jsme, že spoustu lidí rozladilo, že Temný princ - který měl hrát roli takového jakoby temného bláznivého pošuka - umíral moc brzy, takže jste museli opakovat jednotlivé části znovu a znovu, až se vám to konečně podařilo *přesně* tak, jak bylo zapotřebí."

„Také jsme to trochu nevychytali s Rychlými zabitími. Zpočátku sice byla výtečná, ale po čase se to všechno nechutně zvrhlo."

Ubisoft se pokusil sérii *Prince Of Persia* poněkud odklonit od příliš bojově založeného *Warrior Within* a zároveň vyvážit akrobacii ze *Sands Of Time* - a podařilo se mu to na výbornou. Není sporu o tom, že se jedná o nejlepší díl z celé série, ovšem přesto zde narazíte na pár drobných kazů - prvků, bez kterých bychom se nejspíš rádi obešli. Ale jedinečný smysl série pro dobrodružství, její dramatické souboje, šíře záběru, propracovaná a impozantní architektura zvoucí k takřka sebevražedným skokům či puzzly, jež prověří bystrost vaší mysli - to vše zůstalo zachováno.

Hlavní zápletka se točí kolem stvoření princova temného druhého já poté, co se vrátí do Babylónu se svou milovanou Kaileenou, a zjistí, že město je srovnáno se zemí. Hned poté je zajat a Kaileena se obětuje, aby jej zachránila. Při tom vypustí Písky času. Princ brzy zjistí, že kontakt s Písky poškodil jeho tělo - objevil se Temný princ. A když už všechno vypadalo temně jako deštivé nedělní odpoledne, objevila se stará známá kráska Farrah. Blýská se na lepší časy.

JELIKOŽ JE TEMNÝ PRINC STVOŘENÍM PÍSKŮ, MUSÍ JE SBÍRAT, ABY SE UDRŽEL NAŽIVU


Zpočátku je princ ve své běžné podobě - tu máme radši, než jeho převlek 'Trenta Reznora.'


Z podobného šplhání po zdech by jeden dostal pořádnou závrať.


POTĚŠILO NÁS

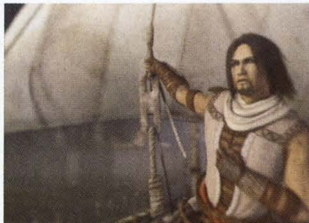
- Světlý princ. Používá meče a neumře, když se přestane hýbat.
- Dobrá rovnováha mezi prozkoumáváním a bojem.
- Puzzly báječně prověří vaše pozorovací schopnosti.





ZKLAMALO NÁS

- Temný princ kopíruje trend zbraní připevněných na řetězech...
- ...a zemře, když se přestane hýbat.
- Pokud se nenaučíte využívat tichá rychlá zabití, tak to pro vás bude neskutečně těžké.


Tenhle obrázek přímo žadoní o nějaký pěkný popisek, ale zase nám jednou došla šťáva.


„Nezapomeň: Až bude příště svět potřebovat zachránit, zůstaň v posteli, čum na bednu a nech to udělat někoho jiného."

JEDNA PĚKNÁ RYCHLOVKA

ANEB RYCHLÉ ČASOVANÉ AKCE JSOU ZASE V MÓDĚ

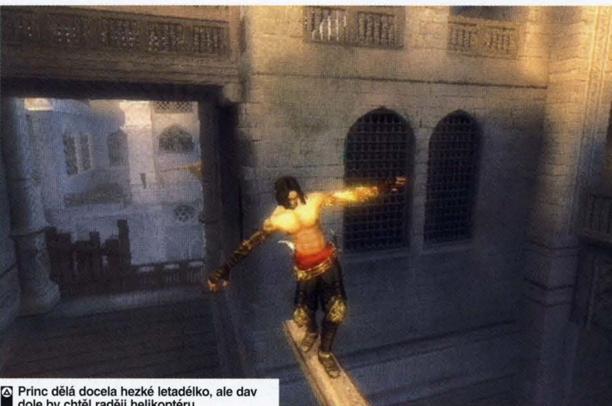
Rychlé časované akce? Představte si *Dragons Lair*, *Shenmue* nebo animované akce v *Resident Evil 4*. Své nezastupitelné místo mají i v *Two Thrones*, a to nejen pro tichá rychlá zabití, ale i v soubojích s bossy - například při střetnutí s tímto obřím tupounem. Co bychom si nalhávali. Stačí, aby kýchnul, a je po vás. Ale uhněte sem, vyšplhejte tam - a nakonec se dostanete přes celou arénu až na dosah toho, co má nejcennější. Očí. Napřáhněte se a... a hra se přepne do krásně sladěné časované sekvence, a když to dokáže vaše princátko všechno správně načasovat, pěkně mu ty jeho bulvy vymáčkne. Nemá je tak vyvalovat.




Kde se vlastně vzal ten Temný princ? Ubisoft evidentně chtěl vytvořit princovo zběsilé alter ego - mocného lovce, který s chutí loví nepřátele. Jelikož je Temný princ stvořením Písků, musí je sbírat, aby se udržel naživu - jeho energie se totiž postupem času snižuje. Základní myšlenkou je, že Temný princ je vtělené šílenství. A je to tak, alespoň když se pustí do boje. Hodně času totiž strávíte pobíháním po lokaci a hledáním té správné cesty - a ukazatel zdraví vám bude nezadržitelně klesat. Není žádnou výjimkou, že při cestě z bodu A do bodu B několikrát zemřete. Konec konců, architektura *Prince Of Persia* je často tak šíleně a sebevražedně spletitá, až to bývá na škodu. Ovšem plánovat si cestu nemá s ohledem na klesající ukazatel žádný smysl. Prostě po každé smrti opakujete každou část tak dlouho, až si ji vtlučete do paměti, poté vás ubývající energie už přestane trápit. Pročež se nabízí myšlenka, proč tu tento otravný prvek vůbec je. Není sice úplně k ničemu, ale rozhodně má do dokonalosti daleko. Hru to tak docela neničí, ale poleze vám to na nervy. Bohužel kvůli tomu změnu z běžného prince na prince Temného po čase neuvítáte ani tak radostným výkřikem, jako spíš zoufalým zasténáním.

To výše zmíněné plížení a s ním spojená 'Rychlá zabití' jsou do hry alespoň implementována o něco lépe. Jestliže vám slovo 'plížení' způsobuje kopřivku, nemáte se čeho bát - zde je to plížení ninji, ne Sama Fishera. Když se k někomu dostatečně opatrně přiblížíte, aniž by si vás všiml, vyskočí ukazatel dávající najevo, že nějaký nešťastný připitomělý náfuka brzy odejde s hlavou v podpaží. Rychle stiskněte Ⓐ, princ se na protivníka vrhne a ve stylu rytmicko-akčního šermu z něj naděláte hromádku krvavé kaše - většinou aniž by si toho kdokoliv z ostatních všimnul. S trochou zkušenosti (které se nám, a to přiznáváme, moc nedostává) dokážete zlikvidovat celou četu nepřítel v jediném dlouhém tanci smrti. Když se vám to ovšem nepodaří a přehmátnete se, musíte situaci zachránit tradičním sekáním mečem. Toho se dočkáte nejspíš častěji, protože postupem času budou i obyčejní vojáci vyžadovat dlouhé sekvence. V zásadě jsou však Rychlá zabití pro celou sérii přínosem, neboť spojují úchvatnou zábavu z brutálního zabíjení s uspokojením z toho, že se vám podařilo něco skutečně obtížného.

Aby toho nebylo málo, je Babylón nejen jedním z nejvelkolepějších herních měst, která jsme kdy měli možnost navštívit, ale navíc nutí prince využít na maximum všechny jeho dovednosti. Všimnete si vzdálené římsy... nemožné! Ale prkno, pružina, otvor pro dýku nebo úchyt vás přesvědčí o opaku. Když přijdete, jak na to - vyběhnout po zdi, udělat salto a skočit na římsu, pak na pilíř, na nejisté prkno a nakonec na střechu - poznáte, co je to uspokojení z dobře vykonané práce. Navíc Ubisoft upustil od zrádných nástrah z *Warrior Within*, takže vzniklo téměř dokonalé spojení báječného pocitu ze *Sands Of Time* s ocelovým ostřím z jeho pokračování. Jak jsme řekli v úvodu, hra *Two Thrones* může být občas až příliš těžká, ale je v ní dost dobrodružství a zábavy pro každého. ■


Princ dělá docela hezké letadélko, ale dav dole by chtěl raději helikoptéru.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA


Krásná, báječně a přitom chytře vytvořená prostředí.

ZVUK


Vyškrtnutí Godsmacka ze soundtracku bylo zásadní rozhodnutí, se kterým můžeme jen souhlasit.

HRATELNOST


Části se Světlým princem by si zasloužily desítku. Být ten špatný je někdy opravdu špatné.

ŽIVOTNOST


15 hodin hraní není až tak málo. A jsou to zatraceně dobré hodiny.

NEBO ZKUSTE...


PRINCE OF PERSIA

Vdechl celé řadě zcela nový život. V porovnání s aktuálním dílem ale má co dohánět.
NERECENZOVÁNO


GOD OF WAR

Kratos také používal čepele na řetězech. Ale všimněte si, že neumíral, ani když se na chvíli zastavil.
PLAY 9 **92%**

SHRNUTÍ

Náležité zakončení trilogie The Sands, ve které se spojuje to nejlepší ze *Sands Of Time* a *Warrior Within*, a navíc přichází i s několika vlastními nápady. Akrobatické akce jsou opět zpracovány na výbornou.

93
PROCENT

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** Ubisoft
ŽÁNR: Akční adventura | **INTERNET:** www.kingkonggame.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Peter Jackson přinutil Michela Ancela udělat hru...

_...tak trochu ve stylu *Beyond Good And Evil.*

_Bude se prodávat lépe než *BG&E*, ale není tak dobrá.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

V minulém čísle jsme řekli: „Tahle hra je bomba a výborně zachycuje vše z toho, co udělalo z původního filmu legendu kinematografie. Inspiraci čerpá z nového snímku. To jste asi pochopili - vždyť se jmenuje *Peter Jackson's King Kong.* Ale není to běžná hra podle filmové předlohy." To také opravdu není, ale také nedosahuje tak závratných výšin, jak jsme očekávali.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
PETR STRÁNSKÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

JÍZDA ZÁBAVNÍM PARKEM, BYLA BY TO JEDNA Z TĚCH VIRTUÁLNÍCH. Je kolem toho spousta rozruchu, dech vám vyrazí úžasná grafika, ušní bubínky vám div nepraskou - ale až vyprchá úvodní úžas, zjistíte, že jste vlastně tam, kde předtím, a že to všechno skončilo příliš brzy.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

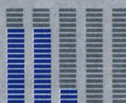

Není žádný div, že nejlepší okamžiky *King Konga* se točí kolem obří gorily.

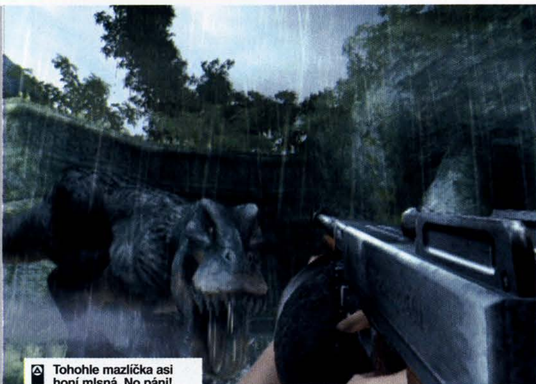

Je to přerostlá gorila, nebo malý chlapeček s rohy?


V jámě plné obřích červů zvítězíte snadno. Prostě jednoho popadněte a použijte ho jako bič.


Gorila používající wrestlingový chvat. Na tyranosaura. Krásička.

HERNÍ ČAS




Tohohle mazlíčka asi honí mlsná. No páni!


Jakmile dokončíte nějakou úroveň, můžete se do ní vracet znovu a znovu ve snaze získat co nejvyšší skóre a odemknout si bonusovou grafiku. Ne, děkujeme.

KING KONG

PLAY UVÁDÍ RECENZI PETRA STRÁNSKÉHO FILMU PETERA JACKSONA KING KONG OD MICHELA ANCELA, V HLAVNÍ ROLI JACK BLACK

Tohle není běžná hra podle filmu. Zapomeňte na chvíli na výslednou známku na vedlejší stránce, která by mohlo být pro někoho příliš nízká - *King Kong* není žádná narychlo splácaná sbírka navzájem nesouvisejících prvků. Nenajdete zde žádné přihlouplé závody nebo plížení, tahle hra není mozaikou seštychovanou z kousků kódu, jež se zůstaly válet na stole po vývoji jiných titulů - a už vůbec to není další naprosto zbytečná plošinovka.

Co to tedy je? Je to nádherná gameska obdařená dvěma naprosto rozdílnými herními styly. Prvním je first-person akční adventura (od běžných stříleček ji odlišuje především omezený arzenál a to, že nejste lovec, nýbrž štvaná kořist). V těchto částech se ujímáte role scénáristy Jacka Driscolla - člena malého filmového štábu, který se vydal na pravděpodobně nejnebezpečnější natáčecí plac na světě, na Ostrov lebek. Ve druhé části hry převezmete ovládání zuřivé přerostlé gorily.

Je dobře znát, že na vyladění obou herních prvků si jejich tvůrci dali záležet, navíc se jim podařilo do nich propašovat pár inovativních nápadů. Například Jackovy dobrodružné části na hlavu převracejí některá zažitá FPS klišé. Když hru spustíte s implicitním nastavením, můžete se rozloučit se zaměřovacím křížem, inventářem či ukazatelem zdraví, které by vám zacláněly na monitoru. Nic vám tedy nebude překážet ve výhledu na *King Kongovy* nádherné, byť poněkud vražedné lokace. V těch na vás sice nečekají tisícovky dravých zvířat, ale i tak je zde dost obřích krabů, tyranosaurů, krokodýlů a dvounohých i létajících dinosaurů, aby dokázali svými prehistorickými pařáty a čelistmi Jackovi i zbytku štábu pořádně zatopit.

Jak už jsme uvedli výše, munice je na Ostrově lebek pomálu, takže po většinu času se budete na obranu před útočníky ohánět akorát dinosauřím párátkem. Oštěpy (nebo spíše žebry dávno mrtvých příšer) můžete vcelku neefektivně mávat protivníkům před očima, nebo je po nich plnou silou házet a radovat se z pohledu na to, jak se jim zabodnou do masa. Šetřílci pak mohou k oběti přijít a oštěp si zase vzít - a používat ho tak dlouho, dokud se nezlomí. K dispozici dostanete samozřejmě také


Někdo říká, že hrát *King Konga* je jako hrát film. A co my na to? Že hra by měla být především hra.


Chtěli jsme o těchto krabech napsat nějaký vtip, ale napadly nás jedině sprosté.

POTĚŠILO NÁS »
- ⊕ Vypadá to nádherně.
- ⊕ Na designu misí si evidentně dal někdo pořádně záležet.
- ⊕ O třídu lepší než běžné hry podle filmů.

ZKLAMALO NÁS
- ⊖ Kvalita doplatila na omezený čas na vývoj.
- ⊖ First-person sekce jsou příliš lineární.
- ⊖ Konga není nikdy dost - a tady ho je málo. «


Ten chlapík s kamerou je Jack Black. Zajímavé je, že Black Jack jsou bonbóny s anýzovou příchutí. Mňam.


Ann hraje Naomi Wattsová. Jestli jste na to dost staří, můžete ji vidět nahou v lesbické scéně v Mulholland Drive.

Údajně si můžete odemknout jiné finále. Ale co si budeme povídat, nám to za to nestálo.



HÁZET OŠTĚPY JE ZÁBAVA, ALE TAKOVÝ TEN DRUH „MUSÍM SI TO RYCHLE UŽÍT, DOKUD MĚ NĚKDO NESEŽERE"

nějaké střelné zbraně, konkrétně pistoli, brokovnici, pušku a samopal Thompson. Munice je ovšem tak málo (shazuje vám ji z letadla tak jednou dvakrát za úroveň váš kamarád pilot), že se do bitvy vydáte ozbrojeni jen oštěpem, protože čerstvě doručenou zásilku nábojů jste už spotřebovali. Házet primitivními zbraněmi je zábava, ale takový ten druh „musím si to rychle užít, dokud mě někdo nesežere".

Jacka doprovází režisér Carl Denham (postava Jacka Blacka), Ann Darrowová a často ještě čtvrtá osoba do mariáše - buď věrný Hayes, nebo zbabělý Jimmy. Jejich přítomnost hru příjemně oživuje a vytváří věrohodné situace. Pokud u sebe Jack nemá žádnou zbraň, může na kohokoliv z party zavolat a ten mu nějakou hodí. Hayes v případě útoku volá na ostatní, aby jej následovali, a Carl se snaží svým křikem povzbudit Jacka, aby nebyl bačkora a bojoval. To Ann dokáže být skutečně užitečná - pobíhá kolem, tahá za páky a leze po zdech. Tím ovšem na sebe přitahuje pozornost rádobypterodaktylů, takže se musíte procvičit ve střelbě na pohyblivé cíle, nebo Ann zaklepe bačkorama. A když zemře někdo z týmu, tak zahynou všichni.

Občas vám bohužel zážitek pokazí fakt, že se AI změní ze schopné na stupidní (Hayes například volá na Jacka, že je vše v pořádku, zatímco mu obří krokodýl požírá obličej). Nejhorší ze všeho ovšem je, že je děj poněkud příliš konzervativní. Tvůrci by klidně mohli zabrnkat hráčům na nervy tím, že by skupinu na delší dobu rozdělili, jenže tady se parta jen málokdy rozpadne na delší dobu než pár vteřin. A to vůbec nepřemýšlíme o tom, jak krásně by šly zpracovat puzzly, jenže do těch týmová hra vůbec nevstupuje. Proč také? Vždyť se omezují na hledání ohně, se kterým byste spálili nepochopitelně neprostupnou trávu (ano, neprostupná tráva!), a podobně. No, i *Resident Evil* poškádlí vaši mozkovnu o poznání více.

Ale je tady i druhá strana mince. Bestie jen jen čeká, až ji pustíte ze řetězu a pořádně to všem nandá, že? Ano! Aleluja! Na celých pět minut. Sbohem, aleluja. Hraní za Konga je zábavné (více podrobností najdete v rámečku), ale se zběsilou zuřivostí si jen v krátkosti zaflirtujete - opatrně sevřete Ann v obří dlani, po vzoru wrestlingu si zabojujete s tyranosaury jako vystřiženými z Jurského parku a pak se pohoupete na liánách s grácií *Ica*. Je to zábavné, ale je to jen takový malý medailonek, ne celistvý obraz. Největší zklamání vás čeká v závěrečné misi v New Yorku. Vzpomínáte? Tahle úroveň měla mít své vlastní velké překvapivé finále. A výsledek? Nejen, že ji dokončíte za pouhých pět minut, ale navíc postrádá jakékoliv vyvrcholení. Prostě fraška. Všichni víme, že Kong na konci zemře, ale takhle to prostě nějak není ono. Místo aby odešel s rámusem a slávou, tak prostě jenom zasténá a... odejde. Ostatně jako celá hra. ■

KRÁL BOJOVNÍKŮ

GORILÁČKU, JEN POJĎ BLÍŽ

Jackovy úrovně jsou proložené misemi, ve kterých hrajete za Konga. V nich se obří lidoop rozzuří pokaždé, když se Ann dostane do nebezpečí. Není to žádná zrůda a tak. Jen je trošku nerudný, to je vše. Ovládat Konga je jedna radost, a je jedno, jestli kolem sebe mlátí pěstmi, houpe se po liánách nebo dobíjí T-Rexe tím, že mu utrhne spodní čelist nebo přelomí páteř chvatem okoukaným z wrestlingu. Jen je škoda, že si těchto momentů moc neužijete. Na newyorské úrovni, ve které Kong šplhá po Empire State Building, se navíc musel neblaze projevit tlak blížícího se data vydání. Nelze si totiž ani představit, že by Ubisoft udělal něco podobného naprosto záměrně. Kong vyšplhá na dům, Kong se na domu posadí. Zastřelí ho, spadne, zemře. Ano, ve filmu to tak je, ale *my* bychom si s ním chtěli nejdřív užít trochu zábavy.


Je dobře známo, že dinosauři a obří gorily spolu bojují pokaždé, když na sebe narazí.



VERDIKT

GRAFIKA (9/10)
Krásná prostředí, úžasné světelné efekty, propracované modely.

ZVUK (8/10)
Řvoucí prehistorické příšery a lidé ječící strachem - to všechno v digitálu.

HRATELNOST (7/10)
Podvyživené first person sekce oživené (bohužel nedostatečně) akcemi s gorilou.

ŽIVOTNOST (4/10)
Za šest hodin je po všem. Za šest hodin! Sice si můžete odemknout různé bonusy, ale koho by to zajímalo?

NEBO ZKUSTE...

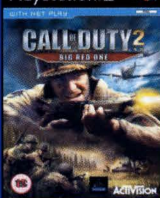

RESIDENT EVIL 4
Ukázkový příklad toho, jak spojit strach se střelbou, obrovskými příšerami, NPC a hádankami.
PLAY 12 97%


SHADOW OF THE COLOSSUS
16 kolosů velkých jako King Kong. Od lidí, co vymysleli *Ico*.
PLAY 13 93%

SHRNUTÍ

Párkrát se leknete, ale skutečný strach budete mít jenom párkrát. Je zde akce, ale nic, co by vám rozbušilo srdce - s výjimkou momentů, kdy se dostane ke slovu Kong. Budete muset i přemýšlet, ale není to nic, nad čím by se vaše šedá kůra mozková zavařila. Je to jedno z největších zklamání tohoto roku.

77 PROCENT



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Treyarch
ŽÁNR: 3D akce | **INTERNET:** www.callofduty2.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2


2-16 Online

HLAVNÍ PRVKY

_14 misí rozmístěných na různá bojiště 2. světové války.

_Hrajete za člena nejstarší jednotky americké armády.

_S filmem The Big Red One nemá nic společného.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Treyarch se proslavil především svou sérií *Spider-Man*, která se poprvé objevila ještě pro PSone. První *Call Of Duty*, které dostalo v čísle 6 hodnocení 88%, vyrobila malá firmička jménem Spark Unlimited.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

HVĚZDA AKČNÍCH FILMŮ, BYL BY TO ARNOLD SCHWARZENEGGER. Je větší, nabušenější a výbušnější než všichni ostatní, ale o co je jeho zjev nepřehlédnutelnější, o to méně myšlenek od něj očekávejte.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Každá úroveň *Big Red One* začíná mapou, na které si můžete prohlédnout svůj postup hrou..


Se svou četou se ocitnete přímo uprostřed té největší vřavy.


Tohle je ten nejhezčí tunel, jakým jsme se kdy plížili, ale není čas na oddych. Začíná peklo.


Se svými muži pálíte po Němcích, bitva začíná.

HERNÍ ČAS





Když se dostanete k nepřátelům takhle blízko, koledujete si o nápis Game over. Zvlášť, když je těch protivníků víc.



Pozorování přes železnou mušku karabiny M1 je něco, co budete dělat hodně často. Tak si na to zvykněte.

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

ŽÁDNÝ ÚKOL NENÍ PŘÍLIŠ OBTÍŽNÝ. ŽÁDNÁ OBĚŤ NENÍ PŘÍLIŠ VYSOKÁ. POVINNOST VOLÁ

Pokud lidskou historií prochází nějaký leitmotiv, tak je to válka. Otevřete libovolnou historickou knihu na libovolné stránce - a je velice pravděpodobné, že tam bude hrát významnou roli. Zdá se, že ozbrojené konflikty nás formují jako máloco jiného. Filozofové tomu říkají „lidská přirozenost". Jednou nás tato přirozenost nejspíš přivede do obřího masového hrobu.

Když je ale k mání tolik různých válek, střetů a tahanic, proč se vývojáři zaměřují pořád na druhou světovou? Máme pocit, že v každém čísle máme přinejmenším jednu recenzi nebo preview na titul, oslavující vítězství Spojenců nad nacistickým Německem. Nechtěl by už někdo konečně udělat suprovou střílečku z 1. světové války? A co takhle nějaká pořádná středověká řež, i s obléhacími stroji a podobně? Inu, společnost Activision se rozhodla čelit této záplavě her z druhé světové a vydala *Call Of Duty 2: Big Red One*, což je titul zasazený kam? Do druhé světové. Typické.

Jak vidno, s *Big Red One* Activision rozhodně žádnou cenu za originalitu prostředí nevyhraje, ale máme-li být upřímní, takových je většina. A když jsme si ujasnili tuto otázku, můžeme s klidem v srdci prohlásit, že tato hra nabízí dokonalou adrenalinovou zábavu ryzího hollywoodského stylu. Kdyby existovala nějaká škola pro videohry, obdržela by *Big Red One* červený diplom z rukou samotných *Medal Of Honor*. Míra realismu a akce je taková, že se od obrazovky - a zdi, ke které se na bojišti tisknete - jen tak neodlepíte.

Všude kolem vás vybuchují minometné granáty, od zdí se odrážejí kulky a němečtí (tu a tam také francouzští) vojáci padají po tuctech. Vaše neodlučitelná četa je neustále doplňována novými spolubojovníky jako náhrada za padlé, ale pozor: tohle není jako Zachraňte vojína Ryana, tohle je spíš staré dobré Komando.


Během hry se dvakrát projedete v tanku, díky čemuž hra neupadne do žádného většího stereotypu.



Zbraně a animace při nabíjení vypadají velice věrohodně. Je znát, že si na nich autoři Big Red One dali záležet.

POTĚŠILO NÁS
- Odhaluje před vámi šílenou válečnou vřavu.
- Skvělý výběr zbraní z 2. světové války.
- Různorodá prostředí a mise.





ZKLAMALO NÁS
- Pekelně lineární.
- Velice hloupá AI.
- Občas není jasné, co se po vás chce.



V závěrečné misi se společně se svou četou pokusíte prorazit Siegfriedovu linii a proniknout do nacistického Německa.



Častokrát budete nuceni usednout k těžkému kulometu a pořádně Němce pokropit. Je to zábava.



JE TO HRANÍ VE SVÉ NEJJEDNODUŠŠÍ PODOBĚ, ALE ZÁROVEŇ V PODOBĚ NEJZÁBAVNĚJŠÍ

Když jsme řekli, že se vaši spolubojovníci neustále mění, nebyla to tak docela pravda. Společně s vámi putuje celou dobu i hlavní skupina. Tito panáčci se na začátku každé mise sejdou s vaším velitelem a proberou s ním podrobnosti nadcházející akce. Díky tomu jim tvůrci mohli vdechnout jakous takous osobnost, ale moc se k nim neupínejte (jako například v *Brothers In Arms*), protože jejich osud rozhodně není ve vašich rukou. Spíš tu jsou proto, aby vám nebylo smutno, a dokonce aby čas od času přiložili paži k dílu. Nebo dělu?

Někdy vám bohužel budou spíš na obtíž, než ku pomoci. Obzvláště v případech, kdy je jejich pochybná AI donutí vyběhnout před vaši mušku, nebo když se mermomocí snaží zaujmout vaše místo a vás tak vytlačí z bezpečného úkrytu.

Hloupost je nejspíš nakažlivá, takže podobné příznaky vykazují i protivníci. Zatímco někdy jsou kapánek přechytralí a zastřelí vás dřív, než si jich vůbec všimnete, jindy jen tak tupě stojí a nechají vás do sebe vyprázdnit celý zásobník. Tím bere za své iluze skutečné války. Vždyť k čemu je dobré spouštět křížovou palbu a utíkat z jednoho krytu do druhého, když si vás protivník vůbec nevšímá a klidně si nechá našít jednu mezi oči?

Tím se dostáváme k největšímu problému celé hry a také k důvodu, proč je *Big Red One* označovaný za akční titul a ne za simulátor války. Je totiž plný skriptů a každičký úkol, každičká mise působí dojmem, že tu jsou jen a jen pro vás - tedy že pokud byste zde nebyli vy, tak by žádná válka vůbec neprobíhala. Hra je naprosto lineární, takže jednotlivé úkoly lze splnit jen jediným konkrétním způsobem. Na začátku vás scénárista chytí za ručičku a pěkně krůček po krůčku vás provede celým příběhem, aniž by vám dal příležitost k samostatnému uvažování. Do akcí se navíc musíte vrhat po hlavě - různými tunely se dostanete přímo doprostřed nepřátel, aniž byste měli možnost použít skutečné taktické manévry, jako jsou různé obchvaty nebo přehradná palba.

Tato kritická slova by ve vás možná mohla vzbudit dojem, že jsme se u *Big Red One* nebavili, ale to vůbec není pravda. Užívali jsme si to. Znáte ty filmy, u kterých s radostí na 90 minut vypnete mozek, cpete se popcornem a necháte se unášet akcí odehrávající se na plátně? *Big Red One* je to samé v bleděmodrém, jen ve videoherním kabátku. Sice víte, že každičký okamžik byl vytvořen jen pro vás a že se děj neposune dál, dokud nepřekročíte jistou neviditelnou čáru na bojišti, ale nic z toho vám nebude vadit.

Vypadá to krásně a je to zábavné, ale přesto se jedná o válku na jedno použití, která z vašeho života zmizí v okamžiku, kdy vypnete svou PS2. Vtáhne vás do sebe ovšem natolik, že po vypínači sáhnete až poté, co se probojujete až k samotnému závěru. Je to hraní ve své nejjednodušší podobě, ale zároveň v podobě nejzábavnější. ■

HELE, A CO JE VLASTNĚ TO BIG RED ONE?

PLAY DOSTALO HISTORICKÝ ZÁCHVAT. UŽ ZASE

Jméno Big Red One je odkazem na červenou číslovku „jedna", kterou měli na nášivkách členové americké První pěchotní divize, nejdéle aktivní jednotky americké armády, která je ještě pořád v činné službě. Vznikla již roku 1917 a jejím prvním úkolem bylo bojovat na frontě 1. světové války.

První pěchotní divize si svou největší slávu vydobyla na bojištích 2. světové války, kdy byla nasazována po celém světě - v Africe, západní Evropě i jinde - a zúčastnila se v Den D i vylodění na pláži Omaha. Bojovala ve Francii a okupované Evropě, ke konci války zavítala i k nám, do Čech. Poté se zdržela v Německu, aby zabránila jeho zabrání Sovětským svazem.

Ani po této válce se její členové nenudili. Zúčastnili se bojů ve Vietnamu, v Bosně a v obou iráckých konfliktech. Momentálně přebývají na vojenské základně v německém Würzburgu, odkud by se měli stáhnout v průběhu roku 2006.



Distinkce První pěchotní divize.



VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA ■■■■□□

Plynulé animace a reálná atmosféra 2. světové války.

ZVUK ■■■■□□

Válka je hlasitá. Tahle hra taky. Přesně tak, jak to máme rádi.

HRATELNOST ■■■■□□

Nesmírně lineární, ale přesto je každičká sekce nadmíru zábavná.

ŽIVOTNOST ■■■□□□

Dohrajete to za osm hodin, ale životnost trochu prodlužuje online podpora.

NEBO ZKUSTE...



KILLZONE

Pravděpodobně nejautentičtější válečná hra pro PS2, ačkoliv má své mouchy.

PLAY 6 82%



BROTHERS IN ARMS 2

Nejlepší hra pro PS2 z prostředí 2. světové. Výborně v sobě spojuje akci a strategii.

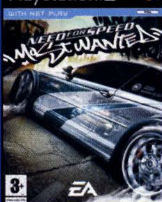
PLAY 12 90%

SHRNUTÍ

Her z prostředí 2. světové války je na PS2 dvanáct do tuctu, ale jen málokterá je tak velkolepá jako *Big Red One*. Je sice velice lineární, není moc dlouhá a její AI je poněkud stupidní, ale v zásadě to je velice zábavná a různorodá záležitost, kterou rozhodně stojí za to vyzkoušet.

82

PROCENT



NEED FOR SPEED MOST WANTED

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA
ŽÁNR: Závodní | **INTERNET:** www.electronicarts.co.uk


1-2 hráči


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Vybuduj si trestní rejstřík, abys získal kredit na ulici, a propracuj se na nejvyšší místa Blacklistu.

_Najednou tě může honit až pul tuctu policejních aut

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Hru udělal ten samý tým, který stojí za sérií *NFS: Underground*, jíž se prodalo neuvěřitelných 15 milionů kopií. Tahle nová verze *Need for Speed* kombinuje některé elementy z *Undergroundu* a honičky s policajty známé zase z *NFS: Hot Pursuit*.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
KIRSTEN KEARNEY

KDYBY TAHLE HRA BYLA

ASTRONAUTEM, BYL BY TO BUZZ ALDRIN. Má fajn jméno. Má styl a osobnost. Dělal některé z nejúžasnějších věcí, které jen jdou dělat. Je vlastně skoro, ale jen skoro jako... Neil Armstrong.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

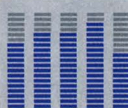

Již od úplného počátku hry vás bude honit policie.


Z toho šklebu se dá usuzovat, že tenhle chlap vás nikdy nenechá o samotě.

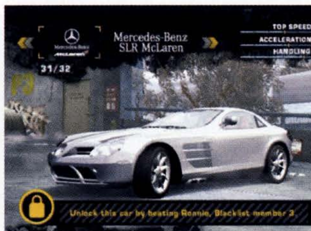

Co si o sobě myslí řidič téhle bílé dodávky? Nejspíš že mu patří silnice.


Když tohle uděláte ve skutečnosti, tak vás zatknou a nejspíš i ukážou v televizi.

HERNÍ ČAS




Ne, díky, já to nechci vyfiknout. Já vlastně ani nechci, aby ses mi koukala pod kapotu. Kapoty jsou soukromé.



Myslíme, že abys odemknul toto auto, musíš porazit Ronnieho, který je třetí na Blacklistu. Ale je to jen tušení.



Všichni jako víme, že žlutá auta jezdí o něco rychleji než ta ostatní.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

HERGOT, TO JSOU POLDOVÉ

Ach, to vzrušení z pronásledování. Taky ho tak milujete? Pokud existuje něco lepšího než zlobit, pak je to vědět, že vás při zlobení mohou chytit. A právě *Most Wanted* vás aktivně povzbudí, abyste se stali hlavním objektem videozáznamů z radarů. Pokud váš svět v téhle hře není plný modrých majáčků a sirén, asi děláte něco špatně.

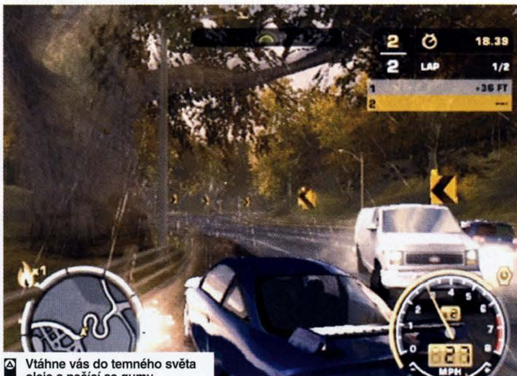
Zápletka se v zásadě točí kolem toho, že závody jsou zmanipulované nejlepším závodníkem ve městě, který vás předhodí do rukou policie poté, co jej vyzvete na závod. Jakmile se ale dostanete z vězení, tak vám nádherná holka Mia (ztvárněná modelkou Josie Maran) pomůže vypracovat se nahoru v Blacklistu, abyste se pomstili tomu největším bastardovi ve městě.

Na začátku musíte porazit v souboji jeden na jednoho patnáctého v pořadí Blacklistu a pak se dál propracovávat v žebříčku. Ovšem už jen pro přitáhnutí pozornosti protivníků si budete muset získat nějakou tu pověst na ulici a pořádný respekt ostatních, a to bude vyžadovat víc než jen parkování v zákazu stání a neplacení dálničních poplatků.

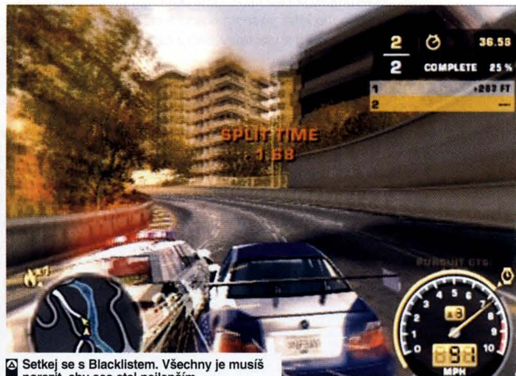
Hlavně budete muset zamotat hlavu kamerám od městských radarů. Donutit policajty, aby zahodili svoje svačiny a zasloužili se o svoji mzdu. Když posloucháte policejní rádio a máte o nich stabilně přehled, je to skoro stejně zábavné jako rádio v *GTA*. Třeba jako hlas vyčerpaného policisty, který si užíval klidného dne těsně před tím, než začal křičet do vysílačky: „Pošlete sem posily, tenhle bastard nechce zastavit." No teda, až ze zálohy přijedou! Může po vás jít až půl tuctu policejních vozů, které dokáží dělat problémy. Můžete je vyděsit a zpomalit troškou šikovného řízení stejně tak jako projížděním checkpointy, které spouštějí speciální akce jako padající billboard tak, abyste mohli ujet.

Jakmile vzroste vaše špatná pověst a bude na vás vypsána dostatečná odměna, můžete vyzvat vašeho aktuálního protivníka a dál se posunout v žebříčku Blacklistu. Téměř každý závod se promění v honičku s dopraváky poté, co porazíte svého protivníka, takže se prvky

JESTLI JSTE TUNINGOVÝ FANOUŠEK, CO BALÍ HOLKY NA SVOJÍ KÁRU, MOHLA BY TO BÝT VAŠE NEJHLEDANĚJŠÍ HRA TĚCHTO VÁNOC



Vtáhne vás do temného světa oleje a pečící se gumy.



Setkej se s Blacklistem. Všechny je musíš porazit, aby ses stal nejlepším.

POTĚŠILO NÁS
- Skvělé závody.
- Skvělé pronásledování.
- Skvělé tuningování.

ZKLAMALO NÁS
- Není to dost rychlé.
- Zbytečně moc 'gangsta' keců.
- Havárie nejsou uspokojující.

CÍTÍTE SLANINU?

ALE STRÁŽNÍKU, JÁ JEL ZA SVOJÍ UMÍRAJÍCÍ BABIČKOU... ČESTNĚ!

Přestaňte se vyhýbat policistům, zaujměte jejich pozornost rychlou jízdou kolem policejní stanice nebo samozřejmě kolem obchodu s koblihami, to vám pomůže získat další reputaci a vynese nějaké ty body. Úroveň zběsilých honiček, jež vás čekají, od doby *Need For Speed: Hot Pusuit* výrazně stoupla. Když havarujete, uvidíte novinový titulek s fotografií, kde vás odvádějí. A budete pěkně solit, abyste dostali svoje auto zpátky.

Rozmazaný obraz! Stejně jako *Burnout*. Cokoliv jako *Burnout* je cool. Hlavně *Burnout*.

Nemůžeme si být naprosto jistí, ale myslíme, že ten v uniformě je fašista.

Na tomhle snímku není moc aut, ale věřte nám, je to vzrušující.

Rychlá akce, ale na PLAY je to pořád málo.

závodění a honiček často mísí dohromady. Neznamená to ale, že na každém závodu vyděláte dvakrát - jednou na vašem soupeři a jednou na mužích zákona. Naštěstí je tu ale několik triků, které vám pomohou.

K dispozici je slušný sortiment aut k odemknutí a velké tuningovací menu. Je užitečné vylepšit váš motor fígly, jako jsou přeplňované motory a nitro, ale pustit se můžete i do vzhledu vašeho auta. Jsou tu všechny možné druhy nástřiků, zabarvení oken, karosérií a spojlerů, na které si jen vzpomenete, a čím víc svojí káru vyšperkujete, tím víc pozornosti na silnici zaujmete.

Jakmile se začnete vypracovávat nahoru v Blacklistu, zjistíte, že nová funkce Speedbreaker je váš nejlepší přítel. Breakers jsou sice hlavní částí her od EA Sport, ale nějakým podivným řízením osudu v sérii *Need For Speed* až dosud chyběly. Použitím tlačítka ◎ se přepínáte do bullet-time módu, který vám poskytuje lepší řízení auta v prudkých zatáčkách. Postupem času zjistíte, že jej používáte častěji a častěji, abyste projeli zkratkou přes uličky a vyhnuli se zácpám během drsnějších honiček s policajty.

Při nevyhnutelném srovnání s *Burnout Revenge* skončí *Most Wanted* ve smyku před cílovou čarou a obsazuje tak druhou pozici, alespoň pro nás v PLAY. *Most Wanted* totiž nepřináší to škodolibé šílenství, které vás na chvíli změní v chichotajícího se pouličního démona tak, jako to dělá *Burnout Revenge*. Není tu ten pocit adrenalinu, který zažíváte s *Burnoutem*. Řinčení plechů vám ten pocit moci nedodá. Také rychlost *Most Wanted* připomíná v porovnání s *Burnoutem* splašeného šneka a efekt rozmazání obrazu při zapnutí nitra není tak výrazný jako u předchozích her *Need For Speed*, a to bez pro nás zřetelného důvodu.

Až přespříliš používaný 'gangsta' slang, proti vám zaujatá policie a Josie Maran, která se vám celou dobu snaží šťourat pod kapotou, jsou prostě pořád jen okrasné prvky. Pokud chcete jen závodit, bude vám nejlépe s *Burnout Revenge*, ale pokud jste tuningový fanoušek, co balí holky na svojí káru, bude právě tohle vaše nejhledanější hra pod stromečkem. ■

Máme takový vtíravý pocit, že tenhle nástřik odemknete až poražením Izzyho, který se právě dostal na dvanáctou pozici Blacklistu.

Rozdělené obrazovka je revoluční mód dvou hráčů... ehm moment, tohle přece měli udělat už kdysi dávno.

Hmm... a víte, že telefonovat za jízdy je dnes proti předpisům? No dobře, jen jsme vás zkoušeli.



VERDIKT

GRAFIKA



Pěkné prostředí, slušně zaostřeno, ale nerozpláče vás to.

ZVUK



Dynamická hudba se mění podle situace, příjemný soundtrack.

HRATELNOST



Skvělé závody a pronásledování. Spousty úprav vás bude bavit.

ŽIVOTNOST



Nebudete chtít skončit, dokud se nedostanete na špičku Blacklistu.



NEBO ZKUSTE...



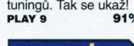
BURNOUT REVENGE

Nejlepší pouliční závody. Vznešené bourácké šílenství k zamilování.
PLAY 11 **90%**

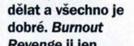


MIDNIGHT CLUB 3

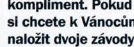
Další závodní hra se spoustou možných tuningů. Tak se ukaž!
PLAY 9 **91%**



SHRNUTÍ



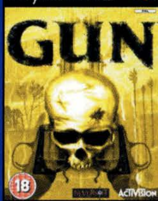
Kombinuje prvky ze všech ostatních her *Need for Speed*, je toho spousta co dělat a všechno je dobré. *Burnout Revenge* ji jen o trošku převyšuje a to je velký kompliment. Pokud si chcete k Vánocům naložit dvoje závody, jedny z nich by měly být *Most Wanted*.







87 PROCENT



GUN

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Neversoft | **ŽÁNR:** Akční | **INTERNET:** www.gunthegame.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_GTA na divokém západě.

_Plné hříchu (děvky, skalpování, hazard)...

_...a věcí, které může dělat osamělý kovboj.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

No, tady není moc o čem psát. Tvůrce Neversoft běžně pracuje na skvělých titulech série *Tony Hawk*. Jenže na téhle úplně nové záležitosti stejně pracoval úplně nový tým. Ale když budeme mluvit o westernu, ten si ve hrách nevede moc dobře (*Red Dead Revolver* ujde, ale *Samurai Western*... kristepane!), takže lze snadno vyniknout.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR **MICHAEL FRENCH** «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

TELEVIZNÍM SERIÁLEM, BYL BY TO DEADWOOD. Ačkoliv jde o western, je to břitký, originální příběh, který nijak neromantizuje divoký západ.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

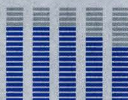

Krvavá akce je velmi detailní a nebere si servítky: jen pro dospělé.


V polovině hry vás čeká boss jménem Hollister. Je tvrdý jak žula.


Tasení pistole je rychlé, zábavné a smrtící, brzy se na něj naučíte spoléhat.


Jízda na koni se nám nikdy neomrzí. Lepší než raketový batoh v *San Andreas*.

HERNÍ ČAS


min | hod | dny | týdny | měsíce




Za starých časů člověk mohl nosit kovbojský klobouk nebo stetson a přitom nevypadal jako blázen.

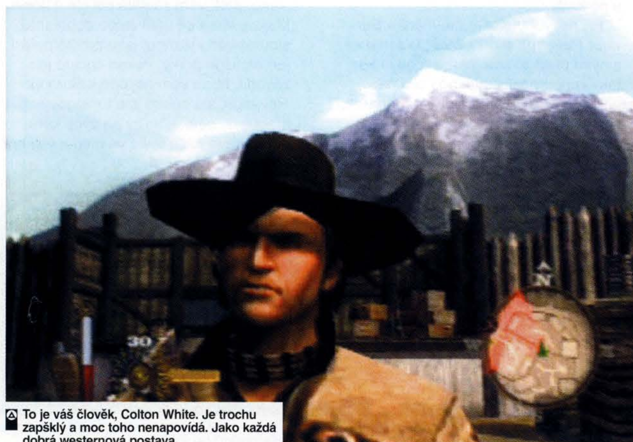
GUN

MY BYCHOM TUHLE HRU NAZVALI SPÍŠ „WILD WILD WEST"

Když se hra pokouší napodobit model *GTA*, zdá se celkem spravedlivé porovnat ji s možnostmi Rockstarovské bestsellerové série. Takže si hned na začátku na rovinu přiznejme: *Gun* možná začíná velkým písmenem „G", ale tím podobnost končí a hra rozhodně není žádným *San Andreas*. Svět v *Gunu* není tak velký, detailní ani fascinující. V oboru rozlehlosti tuto hru suverénně předčí i *Liberty City Stories*. Přesto je *Gun* nejzvláštnějším a velmi netypickým klonem *GTA*. Ne snad proto, že městskou subkulturu nahrazuje kovbojským kloboukem. Jde hlavně o to, že je o celé míle lepší než všechny ostatní napodobovatelé *Grand Theft Auta*, které jsme zatím hráli.

V *Gunu* se poměrně snadno zorientujete jde o klasický vzor „otevřený svět" zabydlený nespočtem vrahounských kovbojů. Vy sami jste kovbojem, které v sedle projíždí divokým západem křížem krážem. Ale popravdě lze mezi prérií a městským kriminálním podsvětím, kam nás na exkurzi berou mnohé podobné hry, najít jen drobné rozdíly. Na hranici civilizace stále probíhá boj gangů (tedy kovbojů s indiány), strážci zákona vládnou za pomoci své velmi pružné morálky a svět je plný hazardu. Čekají vás mise s cílem získat peníze, mezi lokacemi se přesouváte za pomoci dobových dopravních prostředků (v tomto případě koní) a hlavně, užijete si spoustu střílení - velkou spoustu střílení. Právě díky velkému důrazu na tento aspekt hry si *Gun* hrdě vysloužilo hodnocení „do 18 let neprodejné". Zuřivá akce je od hlavy po paty zacákaná rudou tekutinou, která, a to si přiznejme, není červeným vínem. Zásah do hlavy připomíná trénink na střelnici vybavené zralými melouny, ve vzduchu poletují cákance krve a po zemi se plazí polomrtví postřelení chudáci žadonící o pomoc. *Gun* zvlášť úspěšně spojuje kruté prostředí se všemi myslitelnými archetypy a klišé westernového světa.

Dostavníky, náhodné útoky banditů, muži s nakroucenými kníry, tráva stepní běžec, mystičtí indiáni, ženy volných mravů, městečka polepená plakáty se známým nápisem „Wanted" a rostoucí industrializace Ameriky... *Gun* to všechno využívá ve svůj


To je váš člověk, Colton White. Je trochu zapšklý a moc toho nenapovídá. Jako každá dobrá westernová postava.



Badlands? Kde už jsme to jen viděli? *Gun* se za svou lásku k *GTA* nestydí.



POTĚŠILO NÁS
- Koně!
- Šestiraňáky!
- Děvky!

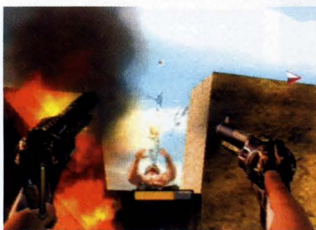






ZKLAMALO NÁS
- Není to úplně dokonalé.
- Kombinace všech westernových stereotypů.
- Ve srovnání s *GTA* poměrně krátké.





Přestřelky jsou dost krvavé, zvlášť když dostanete padoucha jedinou kulkou.

Kovbojové jsou hrdiny divokého západu. Zvláštní, že je člověk nikdy nevidí hnát krávy.



prospěch. Žádná typická westernová scéna nemůže chybět ve skládačce, která tvoří velmi věrné pozadí hry. V takovém světě se pohybujete a provádíte spoustu zajímavých věcí. Později navíc potkáte vedlejší postavu, rozkošnou děvku se zlatým srdce (a nejsou takové všechny?), která se předvede jako osoba mnoha talentů. Ale ještě před tím jí budete muset pomoci tím, že dohlédnete na stavbu železničního mostu. Slečna totiž potřebuje odjet vlakem.

Všechny detaily vedou k tomu, aby se maximálně zvýšila hratelnost. Většina akce se točí kolem střílení, takže vás jistě potěší, že se vám do ruky dostane slušná nabídka zbraní včetně odstřelovací pušky a brokovnice, nechybí ani provizorní granáty a válečky dynamitu. Ovšem nejdůležitější součástí boje je rychlé tasení pistole. Trochu (no dobrá, hodně) to připomíná známý „bullet time". Přepnutí do tohoto módu vám umožní pálit neuvěřitelně rychle a vražedně přesně. Přesně to vystihuje život pistolníka, přestřelky jsou vzrušující a zábavné víc než ve filmu.

Asi vás překvapí také pestrost světa. A tím nemyslíme různě pochybné existence a excentrické barmany, kterých na cestách potkáte a dost. Svět divokého západu máme tak nějak spojený s tradičním tónováním ala sépiová fotografie, všechno je dohněda a hotovo. Ale umění, kterým tvůrci dokázali celé prostředí od prašných ulic po travnaté pláně oživit, člověka nutí sednout na koně a jen pro zábavu vyjet na lov vlků. Tak strhující je tenhle herní svět.

GUN JE PROSTĚ VÝJIMEČNÁ HRA: HROZNĚ SE SNAŽÍ KOPÍROVAT PRINCIP GTA A PŘEKVAPIVĚ SE JÍ TO OPRAVDU DAŘÍ

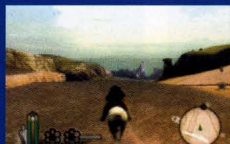
Ale abychom byli k lidem z Neversoftu féroví, celá hra drží pohromadě hlavně díky povedenému příběhu, který vás rychle chytne a bez zastávky provede celou hrou (takže se necítíte vrženi do světa, který je třeba zcela volně prohledávat). Děj sice nemůže konkurovat shakespearovské tragédii, ale dobře poslouží jako průvodce rozličnými misemi, ve kterých vás čekají často velmi vzrušující úkoly: třeba závod s lokomotivou, kterou musíte předhonit a svrhnout na ní lavinu kamenů a tak ji zničit a zabít cestující padouchy. Jindy zase bráníte tábor psanců v horách, k dispozici máte kanóny a kulomety gatling. Většina mise se samozřejmě točí kolem arkádovitého střílení. Na neustálé umírání si naštěstí není třeba stěžovat, *Gun* nabízí velmi hustou síť dobře rozmístěných checkpointů, které každou misi rozkouskují na krátké akční úseky, kterými se dá prokousat.

Gun je prostě výjimečná hra: hrozně se snaží kopírovat princip *GTA* a překvapivě se jí to opravdu daří. Kromě kvalitní imitace nabízí i věci v tomto žánru nové a čerstvé. Takže nezapomeňte vedle adventního věnce vyvěsit velký plakát s touto hrou a nepřehlédnutelným nápisem „Wanted". ■

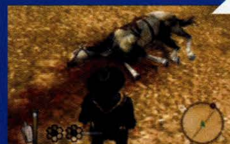
GRAND THEFT KOŇMO

SRANDOVNÍ SLOVO PRO JÍZDU NA KONI

Jestliže budeme *Gun* brát jako *GTA* s kovboji místo mafiánů, pak jsou také koně místo aut. Najdete je na nejrůznějších místech a většinu času se budete spoléhat na zvířata, která si prostě vezmete, místo abyste měli svého oře a starali se o něj. Takže stejný přístup jako s auty zaparkovanými před domy ve *Vice City*. A tím podobnost mezi koňmi a auty nekončí: s koněm se dá vjet mezi nepřátele a překvapit je střelbou, když je nejhůř, můžete s ním vjet na člověka a zadupat ho. Pokud nepatříte mezi ochránce zvířat, můžete koně i střelit a zabít. Jediný rozdíl: nezačne hořet ani nevybouchne. To by bylo divné.



Jízda na koni je plynulejší než v *Shadow Of The Colossus.*



Ale moc je nepřetěžujte, nebo skončí jako surovina pro továrnu na lepidla.



VERDIKT

GRAFIKA



Nádherné krajina a prostředí, jen trochu hranaté a zablácené.

ZVUK



Výborné orchestrální kousky během celé hry. A harmoniky!

HRATELNOST



Známý systém, jen s kovboji, indiány a krví. Svěží a vzrušující.

ŽIVOTNOST



Nejde o náhražku *GTA*, ale kvalitní alternativu s dobrým příběhem.

NEBO ZKUSTE...



RED DEAD REVOLVER
Jediná další slušná westernová hra na PS2, ale hodně arkádová.
PLAY 4 **80%**



GTA: SAN ANDREAS
Uf! Nic se zatím nedokázalo přiblížit volnému pohybu po rajském Los Santos.
PLAY 6 **98%**

SHRNUTÍ

Letos se žádný nový díl *Grand Theft Auto* nechystá a v takovém případě je *Gun* tou nejlepší alternativou. Drží se všech dobrých zvyklostí žánru a přestože není tak rozsáhlé jako *GTA*, za vaše peníze vám nabídne adekvátní zábavu.

85 PROCENT



THE MATRIX: PATH OF NEO

INFORMACE

VYDAVATEL: Atari | **VÝROBCE:** Shiny Interactive
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.atari.com/thematrixpathofneo


1 hráč

Memory Card

Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Sekce inspirované filmy, komiksem a *Enter The Matrix*.

_Kvalitní grafika, většinou plynulý obraz.

_Zabíjení Agentů se brzy stane vaší druhou přirozeností.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Opili jsme se a odhadli *Enter The Matrix* na 80 procent. Líbily se nám tamní boje a přestřelky, ale už ne létání a jízda autem. *Path Of Neo* má propracovanější soubojový systém a vypadá lépe. *Enter The Matrix* má vyšší známku vlastně jen proto, že vyšel před několika lety. Nedá si někdo *God Of War*?

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
DAVID DOVOLE

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

SBÍRKOU FILMŮ, BYLA BY TO TRILOGIE MATRIX A ANIMATRIX. Je zde pár vynikajících bojových scén a spousta nesmyslů a úletů. Vzato kol a kolem, je to jen obrovský shluk nablýskaného pozlátka.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

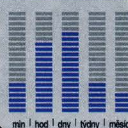

Zvolte si pilulku. Ano, hned na začátku hry si můžete zvolit konec.

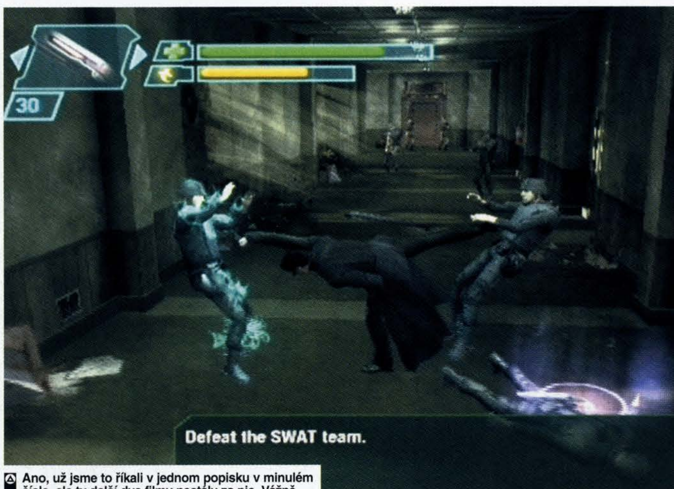

No výborně. Už je tady scéna v hale! Vlastně ne, je to jen výcvik.


Sice to nejsou Agenti, ale i tak se s vámi dají z nějakého důvodu do boje.


Později budete bojovat s ohnivými mravenci. Vážně. Ale bílí králíčci?

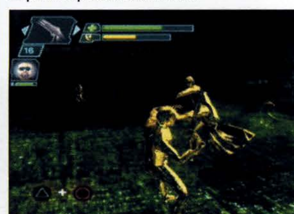
HERNÍ ČAS





Ano, už jsme to říkali v jednom popisku v minulém čísle, ale ty další dva filmy nestály za nic. Vážně.


Ta zelená kódová záře znamená, že je ten chlapík už kaput. Šikovná věcička.

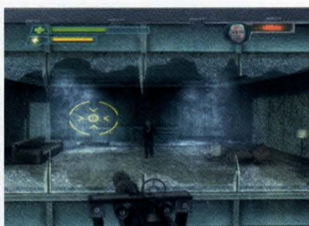

Po čase budete moci sledovat pouze kód, což se hodí pro vyhledávání skrytých oblastí.

THE MATRIX: PATH OF NEO

PRVNÍ DOTAZ, KTERÝ VÁM VYTANE NA MYSLI, BUDE SICE NEJTREFNĚJŠÍ, ALE - ANIŽ SI TO MOŽNÁ UVĚDOMÍTE - TAKÉ NAPROSTO IRELEVANTNÍ

Páni! Během jediné vteřiny si stáhnout všechny informace potřebné k řízení helikoptéry - tak to je vážně hukot. A co si třeba během okamžiku stáhnout veškeré informace o kung-fu? Bomba. Říká vám to něco? Jasně, to je přece léčení komplexů dle návodu Keanu Reevese. Jak jste tedy již pochopili, budeme se bavit o záležitosti jménem The Matrix a o všem kolem ní. Věděli jste například, že jméno Tomas Anderson je svým způsobem šifra? Tomas neboli Tomáš byl Ježíšovým učedníkem, který zpochybňoval zázrak vzkříšení. V řečtině se to řekne Didymus, což znamená dvojče. 'Anderson' má zase stejné kořeny jako 'android'. 'Andros' ve staré řečtině znamená 'člověk', takže 'Anderson' lze přeložit jako 'syn člověka'. Tomas Anderson je pochybující syn člověka s dvojí identitou. Tak co vy na to, není to fascinující? A stejně tak fascinující je myšlenka z The Matrix, že jakoukoliv dovednost můžete získat tím, že ji prostě stáhnete. Ryze videoherní myšlení. Proto nás zaráží, že je v *Path Of Neo* jeden z nejdelších tutoriálů, jaké jsme kdy museli protrpět. Nepočítejte s tím, že se naučíte kung-fu během jediného okamžiku - souboje v jeskyních a černobílé variace na samurajské filmy Akiry Kurosawy vám zaberou pěkný čas. Skutečné zbraně se vám dostanou do rukou až po několika hodinách.

V původní filmové trilogii je spousta jinotajů i scén se stahováním dovedností. Ve hře se Neo úspěšně vyhýbá jak planému filozofování, tak i elektronické formě učení, a scéna z prvního dílu, ve které se pan Anderson snaží uprchnout před agenty, kteří jej přišli


Záchrana Laurence Fishburna se skládá ze střílení a neustálých výbuchů.



Bojujete s Niobe s Agenty - není to sice nijak těžké, ale co. Jste Vyvolený.


Sice jsme to už zmínili v jednom popisku v tomto čísle, ale ty další dva filmy nestály opravdu za nic.




POTĚŠILO NÁS
- Útoky na sebe hezky plynule navazují.
- Soubojový systém začne být po čase zábavný.
- Hezky se na to dívá.




ZKLAMALO NÁS
- V některých oblastech se hra nepříjemně cuká.
- Dokážete bojovat s Agenty, takže spousta bojů je naprosto jednoznačných.
- Trvá pěkně dlouho, než to začne být skutečná zábava.

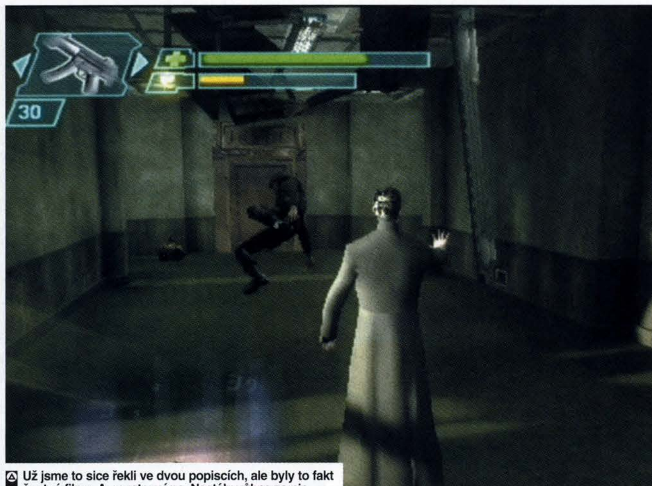
LÍBÍ SE MI TVŮJ STYL

LÍBÍ SE MI TVÉ POHYBY

Path Of Neo je o bojích, ale přemýšlet u nich budete muset až po několika hodinách hraní. To znamená, že většinou před vámi nebude žádná pořádná výzva a bude chvíli trvat, než narazíte na protivníka, na jehož likvidaci vám nebude stačit mačkání jediného tlačítka. Gigantický výcvik se ovšem odehraje už na samém začátku, takže když už konečně budete muset skutečně přemýšlet o tom, jaké tlačítko stisknout, budete se muset pokaždé podívat do seznamu ovládání - a celý trénink tak přijde vniveč. Je tady spousta vycpávek, kdy například procházíte již dokončenými úrovněmi nebo stejnými bojovými scénami (jako tomu bylo v *Prince Of Persia: The Sands Of Time*). Zkrátka se můžete těšit na pár skvělých soubojů, ke kterým se ovšem musíte probrodit záplavou soubojů nudných. A hra není nijak krátká, takže si navlečte pořádné rybářské boty.



Postupně si odemykáte nové dovednosti, tudíž se nelze divit, že jsou úvodní boje poněkud jednotvárné.



Už jsme to sice řekli ve dvou popiscích, ale byly to fakt špatné filmy. A neustoupíme. Nestály vůbec za nic.



Neo se kulometnou etiketu naučí během vteřiny, tak proč se musí tak dlouho učit kung-fu? To už přehánějí.



Ke konci dokážete zastavovat kulky pouhou myšlenkou a pohazovat s lidmi i předměty jako s míčky. Kapku jako Psi-ops.

MLÁTÍTE KOLEM SEBE NA VŠECHNY STRANY OBČAS VE ZPOMALENÉM ČASE, TU A TAM DOKONCE ZÁMĚRNĚ SPUŠTĚNÉM

navštívit do kanceláře, se změnila v přihlouplou a vleklou stealth sekci. Kdyby ve filmu Andersona chytili, tak by příběh pokračoval dál. Pokud se to stane ve hře (a není to ve správnou chvíli), tak máte smolíka pacholíka. Nedává to smysl a je to nuda. Nenajde se nikdo, koho by při sledování filmové předlohy napadlo: „Přál bych si tam být, rád bych Agentům unikl tak, že bych se kolem nich proplížil." Nikdo.

Na Path of Neo je nejlepší to, čeho je v něm nejvíc - tedy když pěstmi, nohama a zbraněmi bojujete proti několikanásobné přesile, a když si postupně vylepšujete schopnosti a získáváte nové útoky. Každý, kdo se díval na film, si přál bojovat pěstmi, nohama a zbraněmi proti několikanásobné přesile. Každý. To je jediné štěstí, protože jakmile se konečně proplížíte kancelářemi a projdete výcvikem, jemuž by sestřih rozhodně neuškodil (dokonce i Rocky trénoval v sestřihu), budete po zbytek hry už jen a jen bojovat. Tu a tam na vás čekají místnosti se zamčenými dveřmi (v takovém případě se můžete klidně probourat polozbořenými zdmi), nebo se po vás bude chtít vyřešení puzzlů natolik prostinkých, že hře nijak neubližují. Jinak akorát čistíte místnosti plné nepřátel. Mlátíte kolem sebe na všechny strany občas ve zpomaleném čase, tu a tam dokonce záměrně spuštěném. Po čase nebude zbytí, než upustit od bezhlavého bušení a přejít ke koordinovaným a promyšleným útokům, ale k tomu budete nuceni bohužel až tak v polovině hry.

Vývojáři si dali spoustu práce s tím, aby grafické zpracování hry co nejvíce odpovídalo filmové předloze. Většinu předmětů lze rozbít, takže když vás někdo prohodí regálem, tak se rozletí na kusy. Vrazte agentovi jednu, až vezme druhou o zeď, a v té se objeví prasklina. Grafika je tak nenažraná, že když dojde na zuřivější boje v komplexnějším prostředí, framerate se dramaticky sníží.

Není sporu o tom, že sejmout tři protivníky jednou ranou je velice zábavné, ačkoliv se to třeba semele tak nějak samo. Máte také možnost si zpomalovat čas, přičemž jsou vaše střely přesnější a údery bolestivější. Při některých akcích se dokonce čas zpomalí automaticky. Pokud se tak stane, je nejlepší přepnout na pomyslného rubacího autopilota a tuto výhodu využít čistě pro vyhledání nového protivníka. Když totiž zrovna nebojujete proti Agentům nebo SWATu, bojujete s kamerou.

Jestliže jste neviděli trilogii Matrix, tak zdejší děj nepochopíte - animované sekvence skoro vůbec nevysvětlují, co a proč děláte. Návaznost jednotlivých úrovní je mizivá, takže to připomíná maniaka, který při sledování filmu přeskakuje nudné dějové sekvence a přehrává si jen souboje. Ačkoliv je hra na pohled docela pěkná, profrčíte skrz ni (mnoho misí je tak snadných, že si ani nebudete pamatovat, s kolika Agenty jste to vlastně bojovali) a zapomenete na ni. Ačkoliv je tedy tento titul poměrně zábavný a vcelku dobře zpracovaný, rozhodně to není nic, po čem byste šíleli touhou. ■



VERDIKT

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
Když to šlape, tak je to krása, když ne rovnou nádhera. A pak se to sekne.

ZVUK ■■■■■■■■□□
Rány a výbuch certifikované THX. Na slušných reprácích to zní skvěle.

HRATELNOST ■■■■■■■□□□
Načechrat všem nepřátelům pozadí takhle stylovým způsobem je odměna sama o sobě.

ŽIVOTNOST ■■■■■■□□□□
Jakmile se do hry pořádně zakousnete, čeká vás slušná řádka hodin dobré zábavy.

NEBO ZKUSTE...



PRINCE OF PERSIA
Repetitivní, ale plné akrobacie, boje, báječné puzzly a celková dokonalost.
PLAY 6 **93%**



ENTER THE MATRIX
Příšerné jízdy autem, spousta repetitivních, avšak stylových bojů.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Je to velké, ale naprosto zbytečně, protože spousta věcí by zde nemusela být. Je zde pár hustých okamžiků, na které jinde nenarazíte. Hra vám nezřídka vyrazí dech - jenže ne vždy v dobrém slova smyslu. Nakonec se z ní však vyklube slušná mlátička. Je sice škoda, že nevytěžila z Matrixu tolik, kolik mohla, ale i tak - do boje!





STAR WARS BATTLEFRONT II

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Pandemic
ŽÁNR: Taktická střílečka | **INTERNET:** www.lucasarts.com/games


1-16 hráčů


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Přidává do hry rytíře Jedi.

_Přináší novinku v podobě vesmírných bitev.

_Darth Vader je Lukův otec. Beze srandy.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

První *Battlefront*, vydaný zhruba před rokem, se nám velice líbil. Od té doby Pandemic Studios dokončili další tři prvotřídní tituly (*Destroy All Humans*, *Mercenaries*, a *Full Spectrum Warrior*), jimiž nás jen utvrdili o své zručnosti. Na druhou stranu Lucas Arts letos přinesl *Revenge of the Sith* a to byl jeden velký průšvih, na což jsme nicméně ochotni v tuto chvíli zapomenout.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
MICHAEL FRENCH

KDYBY TAHLE HRA BYLA

MEJDAN, BYLI BYSTE RÁDI, ŽE JSTE PŘIŠLI, ALE NIKOHO BYSTE TAM NEZNALI. Někdo si dal sice dost práce, aby to žilo a bylo co pít, ale přesto se na spoustu důležitých věcí zapomnělo.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

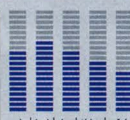

První úroveň začíná bitvou klonů z konce Epizody 2.

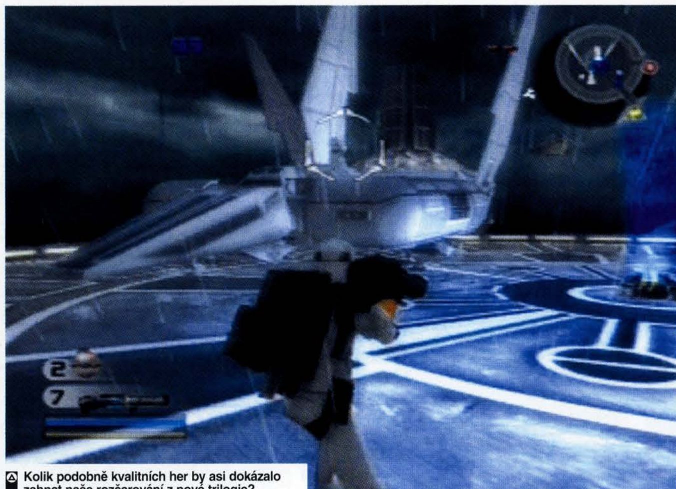

Zanedlouho se naskytne příležitost naskočit do tanku.


Následně podniknete vyhlídkový let s jatpackem.


Vrcholem je pak hra za mistra kráječů Windua.

HERNÍ ČAS




Kolik podobně kvalitních her by asi dokázalo zahnat naše rozčarování z nové trilogie?


Pozemní akce je okořeněna množstvím pro Star Wars typických vehiklů. Spektákl se nezapře.


Před mnoha a mnoha a mnoha a mnoha a mnoha lety v jedné z galaxií se vakuem šířila ozvěna.

STAR WARS BATTLEFRONT II

LUCAS ARTS VRACÍ ÚDER.

Loni vydaný *Star Wars Battlefront* po zásluze sklidil ovace napříč všemi formáty a my jsme stáli v čele tohoto halekajícího davu fanoušků. Online střílečka, v níž jsme se zhostili role řadového pěšáka procházejícího většinou bitev notoricky známých z pláten kin, měla téměř vše, co by správná Star Wars hra měla obsahovat. Záměrně říkáme „téměř", neboť ačkoliv šlo o brilantní kousek, obsahovala několik chyb, k jejichž odhalení nutně nemusíte být vizionář úrovně George Lucase.

První dva trapasy jsou hned nasnadě. Ač šlo o Star Wars hru, za a) chyběly v ní vesmírné bitvy, za b) nedalo se v ní šermovat světelným mečem. Proč? Jednou bylo rozhodnuto, že se hráč stane bezejmenným vojákem povolaným do některé z historických bitev z údobí od Skryté hrozby po Návrat Jedie, a pěšákům podobně civilizovaná zbraň do rukou zkrátka nepatří. V *Battlefront II* se však mečíky a hvězdolety staly nedílnou součástí války, která se tak ze zákopů přehoupla až na samou orbitu. Mise odehrávající se v kosmu vás umístí do hangáru Star Destroyeru, kde lze naskočit do připarkovaného Tie Fighteru a postřílet pár nepřátelských X-Wingů, případně přelétnete na velitelskou loď protistrany a vše vyřešíte přímo.

Další prvek, který se v *Battlefront* jedničce nevyvedl, byl singleplayer. Jelikož pravzorem je zde série *Battlefield* z PC, čili z principu multiplayerová hra, sólo mise byly do *Battlefront* uměle naroubované a předpokládaly, že po té, co vás beze slov vyplivnou doprostřed bitvy, se už sami nějak zorientujete. Tento rest se nám *Battlefront II* snaží vynahradit dvěma herními režimy pro jednoho hráče a variabilní volbou instantní akce. Pod názvem „Rise of the Empire" se skrývá příběhová kampaň 501. oddílu Clone Trooperů zachycující jejich aktivity od Epizody 3, přes dvacetiletou mezeru mezi trilogiemi, až k Epizodě 4. Děj

PROVÁZEJ TĚ SÍLA

HRÁT ZA JEDIE NENÍ TAKOVÁ BŽUNDA, JAKO SE ZDÁLO.

Nejvýznamnější novinkou v pravidlech je možnost zahrát si za některé z klíčových filmových postav, např. za Darth Vadera, Mace Windua, Obi-Wana *Kebiho*, Yodu, Bobu Fetta nebo princeznu Lieu. Zní to lákavě, avšak výsledek působí spíš kontraproduktivně. Elitní hrdinové totiž boří myšlenku *Battlefront* jakožto simulátoru bezvýznamných pěšáků. Za každý z charakterů lze hrát jen v konkrétní autory určené misi, a pokud mu dojde zdraví, tzv. „ustoupí" namísto toho, aby normálně zhebl. Důvodem je samozřejmě snaha nenarušit dějovou linii šestilogie, i tak nám ovšem přijde dost podivné, pokud Vader nebo Yoda nevydrží pár zásahů laserem. Vidět je, jak se v boji krčí kdesi za barelem, bylo vskutku skličující.



Boba Fett je stupidní jméno. Sorry, fanouškové, ale je to tak.

POTĚŠILO NÁS
- Vesmírné bitvy se moc povedly.
- Zahrát si za Vadera nebo Fetta je super.
- Už jsme zmínili, jak moc se povedly vesmírné bitvy?

ZKLAMALO NÁS
- Občas je to trochu zmatek.
- Když to zrovna není zmatek, je to nefér.
- A když to zrovna není nefér, je to repetitivní.


Akce nabírá spádu, nezřídkakdy i většího než libovolný z filmových prekvelů.


Někteří tvrdí, že původní trilogie je přeceňovaná a nová je zkrátka brak.



V nabídce je široká řada hvězdoletů, od X-Wingu až po méně vídaný Y-Wing.

je prezentován za pomocí filmových sekvencí a komentáře Temuera Morrisona, představitele Janga Fetta a Clone Trooperů. Ač vám tato kampaň zabere stejně času jako leckterý samostatný titul, navíc autoři přihodili „Galactic Conquest" - režim podobný deskové hře, v níž tah po tahu, bitvu po bitvě dobýváte celou galaxii.

Bohužel ani *Battlefront II* nezůstal zcela bez problémů a množství zajímavých herních módů to tentokrát nezalepí. V soukolí uvnitř hry cosi skřípe, přestože se nás nový příběhový režim a úchvatnost vesmírných bitev snaží přesvědčit o opaku. Obtížnost jednotlivých misí nepřirozeně kolísá a brzy přináší stereotyp. Vše závisí na tom, jak rychle obsadíte a uchráníte velitelské body napříč bitevním polem, přičemž pokud vám jediný unikne, hra je pro vás obvykle ztracená. Systém postrádá kapku flexibility, jež by umožnila zavelet k ústupu a přeskupení sil, tak jako tomu bývá v opravdové válce, když se něco nepovede na poprvé. A jsou tu další pihy na kráse. Hra nahrává častěji, než by bylo záhodno, respawnovací místa jsou z nepochopitelných důvodů mimo centrum dění a pozemní vozidla jsou přehnaně pomalá a neobratná. Ach ano, a přestože jsme v jiné galaxii, všimli jsme si jistého nesouladu s fyzikálními zákony. Chápe někdo, proč se bomby při soubojích v pustém kosmu mají tendenci řítit směrem dolů? Nás přitom na základce učili, že ve vesmíru je stav beztíže...

Navzdory tomu všemu má *Battlefront II* své osobité kouzlo. Zřejmě ho provází Síla, či co. Pozemní boje jsou rychlé a plné akce. Jen málokdy narazíte na hluché místo. Vždy víte přesně, co právě dělat, především díky domyšlenému návrhu misí, které vás úkolují příkazy jako „ubraň danou oblast" či ještě lépe „najdi a zastřel princeznu Leiu". Občas se sice dostaví frustrace, když se vaši kolegové začnou chaoticky přeskupovat po okolí nedbajíce, že se tím staví na odiv rebelským odstřelovačům, celkově však není lepšího pocitu než se stát platným článkem gigantické vesmírné bitvy. Letouny jsou snadno ovladatelné a po každém přistání v hangáru některé z velitelských lodí se ozve uspokojivý bzučivý zvuk vypínajících se motorů, načež vám nic nebrání vyskočit a postřílet osazenstvo paluby pěkně ručně. V dalším pokračování (nepochybujete snad, že nakonec půjde o trilogii, že?) bychom hochům od Lucase doporučili zaměřit se právě na tuto herní koncepci, neb ta je na celé hře nejlepší, a vypilovat ji k dokonalosti.

BATTLEFRONT II MÁ SVÉ OSOBITÉ KOUZLO. ZŘEJMĚ HO PROVÁZÍ SÍLA, ČI CO.

Někomu by se mohlo zdát, že za oněch 12 měsíců, jež uplynuly do prvního dílu, herní engine *Battlefront* mírně zestárl, zvláště v obrazu konkurenčních novinek jako *Battlefield 2: Modern Combat*, který rovněž zrovna míří na pulty obchodů. Přesto zbývá spousta unikátních vlastností, jimiž by vás mohl singleplayerový i multiplayerový režim *Battlefront II* chytit a na dlouho nepustit. Bez debat jde o nejlepší PS2 hru umístěnou do Star Wars univerza, což pokud pro vás něco znamená, je zároveň doporučením ke koupi. ■


Vesmírné bitvy jsou plné explozí a každý typ letounu má svou jedinečnou výzbroj.


Ve filmech byli Storm Troopeři nejhorší střelci galaxie. Zde je to na vás.


V plné polní za hustého deště? Doufejme, že trooperské brnění má vyhřívání.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Chvílemi nádherná, chvílemi příliš hranatá.

ZVUK

Jsou to Star Wars, a proto zní přesně tak, jak mají.

HRATELNOST

Ač plochá a primitivní, přesto nabitá adrenalinem.

ŽIVOTNOST

Nejste-li online, singl dokončíte během pár dnů.

NEBO ZKUSTE...


BATTLEFIELD 2
Tato série byla pro Battlefront inspirací, proto zde její zmínka nemohla chybět.
PLAY 12 **93%**


STAR WARS BATTLEFRONT
První díl již není špičkou žánru, přesto je stále hoden vaší pozornosti.
PLAY 5 **75%**

SHRNUTÍ

***Battlefront II* je lehce zmatený a zpočátku se zdá přeplácaný, jakmile však uslyšíte první akordy pro Star Wars typické hudby a vyzkoušíte pilotování vesmírných X-Wingů, získá si vaši přízeň. Přestaňte váhat a sejměte všechen ten imperiální pővl!**

80 PROCENT



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

INFORMACE

VYDAVATEL: THQ | **VÝROBCE:** Yuke's!
ŽÁNR: Simulátor wrestlingu | **INTERNET:** www.11thNovember.co.uk


1-6 hráčů


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Více vizuálních detailů po celou dobu hraní.

_Propracovanější mód kariéry.

_Nové módy hry a více druhů zápasů.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Všechny dosud vydané hry série *Smackdown!* Byly vždycky o kousek lepší, než jejich předchůdci. Někteří z nás se tak trochu považují za fanoušky wrestlingu, takže proto jsou naše hodnocení většinou tak nadšená... a navíc máme slabost pro chlápky v těsných spodkách.

RECENZE

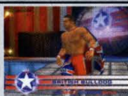
DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA

KDYBY TAHLE HRA BYLA

VYTVOŘENA NĚKÝM JINÝM, BYLO TO BY TO EA. Více nepatrných zdokonalení než většího vývoje, a je těžké říci, jestli vydavatel nepřišel jen s aktualizací starého ročníku místo kompletně nové hry.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY



Sezónní mód má tentokrát mnohem lepší příběh.



V akci je nyní mnohem více strategie, než bylo dřív.



Hostesky - museli byste být slepí, abyste nedocenili jejich přednosti.



Tohle nepatří mezi doporučované aktivity. Zápasníci jsou zřetelně příliš agresivní, měli by zkusit jógu.

HERNÍ ČAS





Jeden ho tahá za bradavky, druhý ho lechtá a další říká He he, co mám dělat já?"



Jedině Američani mohou pojmenovat své dítě po městu. Nikdy nepotkáte Čecha, který se bude jmenovat Kolín.



Podívejte se na levou ruku toho v červeném. Děkujeme. To nás uchrání před psaním hanlivých komentářů.

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

MÉNĚ NEŽ PŘEVRAT, VÍCE NEŽ VÝVOJ

Žádné nové jméno, žádný slogan... jen rok 2006. Neradi bychom naznačovali, že se THQ vydalo v případě nejnovějšího dílu *Smackdown*! cestou EA, ale nutno uznat, že to celé tak trošku zavání fifáckým přístupem. A to nemluvíme jen o pojmenování. Poslední verze *Smackdown! Vs Raw* shrnuje to nejlepší, co Yuke vypilovávali na třech předchozích hrách, a tvůrce se tím tak pomaloučku přesouvá do stejné škatule, kterou už léta okupuje EA s prakticky všemi svými sportovními tituly. A tak i *Smackdown! VS Raw 2006* ve skutečnosti obsahuje jen pár pořádných změn mezi tímto a posledním dílem.



Konečně každý zápasník vypadá a hýbe se jako skutečný.

Nechceme ovšem říct, že *Smackdown! 2006* je zklamáním, to v žádném případě. Ve skutečnosti je to kvalitní ukázka wrestlingu, se spoustou vylepšení oproti poslednímu dílu, což je taky hlavním důvodem k jejímu pořízení. Problémem je to, že velké množství těchto vylepšení je sotva znatelných, nebo jen jemně zvyšujících onu atraktivitu, kterou hráči požadovali. Ti, kteří očekávají změny gigantických rozměrů, by se měli připravit na menší zklamání... i když neočekáváme, že vás bude zrovna hodně.

Pokud je v téhle hře něco, co ocení všichni, kdo si hru koupí, je to množství leštidla, které Yuke použil na celkové vzezření a dokončení hry. Každá hra v této sérii se o další krok přibližuje k zachycení té nejdůležitější esence wrestlingové televizní produkce, i když tomu celou dobu přece jen něco málo chybí. Možná je to nepatrně tuhou animací samotných zápasníků, také poněkud nevhodná muzika během vstupů to trošku kazí. Přesto přesevšechno *Smackdown! 2006* přináší výrazně víc zábavy, než tomu bylo u předchozích dílů. Všechno kolem vypadá dobře, zachycení pohybu jednotlivých zápasníků během příchodu (který byl upraven tak, že umožňuje interakci mezi zápasníky, když jeden po druhém vstupují do ringu) a způsobu jejich pohybu po ringu samotném, úhly, pod kterými scénu zabírají kamery, efekty

POTĚŠILO NÁS
- Zdokonalený sezónní mód je opravdu působivý.
- Spousta vytříbeností dělá hru roztomilejší.
- Neuvěřitelně komplexní seznam možností.





ZKLAMALO NÁS
- Mód Hlavního managera je poměrně nezajímavý.
- Některé nové prvky nefungují tak, jak by měly.
- Počítačoví protivníci jsou naprosto nepoctiví.



NA DÁLKU

UMĚNÍ 'UFUNĚNOSTI'

Jak jsme se již zmínili, největší změna pro všechny zasvěcené přichází ve formě ukazatele energie, který se na obrazovce zobrazuje pouze tehdy, když je virtuálně prázdný nebo se dobíjí. Vyčerpává se pokaždé, když se pohnete, uhnete nebo vůbec cokoliv uděláte v ringu, a budete se snažit držet jej na nejvyšší možné hranici, i kdybyste nesměli nic dělat (což je obecně špatný nápad, protože akce ztrácí na spádu) nebo držet zamáčknuté tlačítko (což je špatný nápad, pokud váš protivník zrovna neleží na zádech). Zní to rozumně, ale může se ukázat kontraproduktivním, pokud strávíte několik minut kopáním do zadku, abyste pak ztratili staminu v nevhodné chvíli. Toto a schopnost umělé inteligence překazit vaše akce a nakopat vám zadek nedostatkem staminy vás bude neskutečně... vadit.



„Mačkejte některé tlačítko opakovaně." A máme tu jeden z těch nejšpičkovějších zábavných prvků.

a další prvky, které patří k této frašce (nebo spíše zábavnímu sportu). Ve skutečnosti by naše jediná reklamace mohla být zaměřena na komentátory - na to, jak slyšíte pány Michaela Cole a Tazze nebo Jima Rosse a Jerryho Lawlera klábosit, na způsob, jakým po sobě neustále házejí různé hlášky podle toho, co se právě děje v ringu, až to občas leze na nervy - když už kvůli ničemu jinému, tak proto, že to ničí onu přesvědčivou iluzi, kterou ve hře vytvářejí všechny ostatní prvky.

Yuke tvrdě pracovali na vylepšení několika nepatrně chabých elementů hry, tak aby splnili očekávání fanoušků. Taktéž přidali některé nové, kterých se hráči dožadovali. To, že některé z těchto prvků nefungují, tak jak jsme si představovali, je trošku smutné. Například nově přidaný mód General Manager, ve kterém se určuje průběh show a přidělených zápasů týden po týdnu, je podle nás skutečně dost nudný, což je asi způsobeno oním manažerským pohledem na věc, který jsme ne tak úplně pochopili.

Na druhou stranu, třeba mód hlavní sezóny obsahuje snad všechno, co jste od hry jako *Smackdown!* mohli kdy chtít. Když vezmeme v úvahu, jak začínal *Smackdown! Vs Raw*, s jeho částečnými mluvenými komentáři a relativně přehlednými scénáři, *Smackdown! 2006* má plně mluvené komentáře od všech zápasníků (včetně kohokoliv, za koho hrajete) a naprosto věrohodné scénáře, které se čtou, jako by byly napsány skutečnými scénáristy WWE. Když přijde na akci v ringu, i ta je od minule trochu vylepšená. Prvky jako Clean/Dirty taktika jsou zde méně význačné, což je rozhodně dobře, stejně tak různé minihry na začátku každého zápasu nejsou tak důležité jako dřív.

Větší změny přicházejí v tom, jak se používají dorážecí údery (jejich bezprostřední použití jim dává větší sílu, než jakkoliv dobře napsaný scénář), a přidání Momentum meter (ukradeno z Akiho zápasnických her pro N64), který ukazuje, kdo je momentálně fanouškem davu. Nicméně ani tyto prvky nic tak zásadního na hře nemění. Je to pouze nový ukazatel energie, evidentně převzatý z Fire Pro Wrestlingu. Ani umělá inteligence nás moc nebavila, svými přehmaty dokázala v nevhodné okamžiky totálně změnit průběh celého zápasu, a to všechno klidně i když hrajete na nejnižší úroveň obtížnosti.

Aspoň tak všichni pochopí, že wrestling je nejlépe prožívat s kamarády, kteří ocení svět WWE stejně tak jako vy. Ovšem pouze za předpokladu, že si všimnou všech nepatrných nuancí, které jsou pro vás během hraní připraveny. Co ty týče novinek, nikdo nepopírá, že ve *Smackdown! 2006* je jich spousta dobrých, ale i několik špatných... pravděpodobně však hru odložíte dříve, než si jich vůbec všimnete. Pokud nechce THQ dopadnout jako EA Sports s *FIFA*, bude muset příště přijít s něčím neotřelým. ■

NEDÁ SE POPŘÍT, ŽE VE *SMACKDOWN! 2006* JE SPOUSTA VĚCÍ SPRÁVNĚ, STEJNĚ JAKO PÁR ŠPATNĚ



„Už mi nikdy neříkej, že steroidy podporují agresivitu! Natrhnu ti pozadí vejpůl, ty sušinko!"



Jak jasně ukazuje tento snímek, nyní je možné plně odstranit hlavu vašemu protivníkovi v ringu. No dobře, tak ne.



Tato nová série je ještě pikantnější než minulá. Tahle dvojka svalovců viditelně chce adoptovat dítě.

VERDIKT

GRAFIKA (4/5)
Skutečná špička, tenhle sport vypadá skoro úplně jako v televizi.

ZVUK (3/5)
Vylepšený komentátor a hudba, plus vhodně masité zvukové efekty.

HRATELNOST (2/5)
Spousty vylepšených prvků, které jsou znehodnoceny podivnou umělou inteligencí.

ŽIVOTNOST (2/5)
Je toho spousta k odemknutí, což znamená, že byste tu měli chvíli zůstat.

NEBO ZKUSTE...


WWE SMACKDOWN! VS RAW
Předchozí verze má stále co nabídnout, navzdory svému věku.
PLAY 6 **86%**


FIRE PRO WRESTLING RETURNS
Pro puristy tahle japonská hra nabízí tolik, že nevíte co s tím.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ
Některé nápady jsou ve hře opravdu nové, ale opravdové změny v pojetí hry nehledejte. Děsivě podvádějící umělá inteligence kazí některé zépasy, ale jako celek by vás to mělo zaujmout.

84 PROCENT

WORLD POKER TOUR

INFORMACE

VYDAVATEL: 2K Games | **VÝROBCE:** Visual Concepts
ŽÁNR: Simulátor pokeru | **INTERNET:** www.2kgames.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Postavy si můžete přizpůsobit.

_Spousta variací hry.

_Shana Hiattová v různých šatech.


RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE HRA BYLA

ROZHOVOREM, PROBÍHAL BY PO E-MAILU. Bez tónu hlasu je snadné špatně pochopit sarkasmus a člověk pak může skončit s modrým okem, nebo dírou v hlavě. Ale co, hlavně že si pokecáte.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Shana Hiattová. Milujeme poker. Sakra, to je chabý nápad.


Shana Hiattová se nás ptá, proč jsme pořád svobodní.


Už je asi dost unavená naší nesouvislou opileckou konverzací.




Ale ne, ona se vážně zajímá o kluky, kteří píší o hrách.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



Hra, která vám dovolí stvořit si vlastní ženu dle svých přání, by měla být zařazená do speciální kategorie.



Takhle se Lukáš tváří, když má pocit, že řekl něco chytrého. Ostatní lidé u stolu bohužel jen cítí zápach jeho nepraných ponožek.

WORLD POKER TOUR

BINGO! TŘI ESA!

V pokeru jde o spoustu věcí a mnohé z nich nemají s tím, jaké má kdo karty, nic společného. Důležitou součástí jsou také lidské slabosti a silné stránky, ale ty bohužel *World Poker Tour* nenabízí, hlavně proto, že místo vás sedí u stolu jen trojrozměrný avatar a proti vám sedí lidé, jejichž hlavu i chování ovládá počítač. Klidně můžete běhat po pokoji, zpívat si „We are the champions" od Queenů a ještě k tomu se ďábelsky smát... nikdo z lidí kolem stolu stejně nemůže poznat, že vám přišel dobrý list. Prostě něco jako korespondenční kurz kámasútry. Nicméně, jde hlavně o videohru. A o dobrou pokerovou videohru. Výrazy tváře prostě nejsou důležité.

Jaké varianty pokeru můžete hrát? Všechny možné a navíc si je ještě můžete upravit podle svého. Takže je jich vážně dost. Počet variací nehraje roli, pokud se hře nepodaří přesvědčit vás, že nehrajete jen proti hromadě náhodných čísel nebo vzdálenému člověku sedícímu jako vy na internetovém připojení. Kdykoliv vyhrajeme velkou sumu peněz, máme chuť jódlovat. Popadne nás strašná touha vypláznout na ostatní lidi u stolu jazyk. Prostě, člověk má sakra věrný pocit, že hraje poker, a to je velká část úspěchu pokerové hry. Nejdůležitější je podvádění.

TI ŠMEJDI MŮŽOU BLAFOVAT. ALE VY TAKY. JENŽE NEMYSLETE, ŽE STAČÍ VSADIT BABIČČIN DŮM.

Poker je často zmiňován ve spojitosti s postupy umělé inteligence. Principy umělé inteligence hrající šachy jsou poměrně snadné: stroj prostě projde trilióny možností, kudy se může partie vyvíjet, a vybere ten nejlepší. Šachy totiž mají striktní a jasná pravidla, která může matematická mysl analyzovat. Poker ale není tak jasný a definovatelný jen pomocí čísel. Důkazem dobré pokerové umělé inteligence jsou co nejvěrnější lidské nálady a projevy. Když máte uprostřed partie chuť vmést umělému chlápkovi do tváře, co prováděla jeho matka s toulavými psy, je to dobrý důkaz o tom, že někdo odvedl dobrou práci.

Ti šmejdi můžou blafovat. Ale vy taky. Jenže nemyslete, že stačí vsadit babiččin dům a všichni si sednou na zadek. Kdepak, to je moc průhledné a vy budete muset brzy hledat pro babičku podnájem. Je důležité sledovat lidi u stolu. Ne že byste ve *World Poker Tour* dokázali odhadnout emocionální rozpoložení soupeřů, ale přesto můžete všechno, co potřebujete vědět, zjistit bedlivým pozorováním. Skutečnému pokeru se ten umělý ;nevyrovná, ale tenhle je blízko. A teď dost keců a ukažte karty, my totiž máme tři krále. ■


Koupili jsme manželce pár věcí na sebe. Chceme, aby se cítila sebevědomě.


Tihle chlápci se každou chvíli tváří jinak. Ne snad, že by to usnadnilo odhadování jejich pocitů.


Petrova virtuální manželka mu připomíná jeho virtuální matku. Je zralý na virtuálního terapeuta.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Trochu bizarní postavy, ale můžete požádat Shanu Hiattovou, aby vám vysvětlila pravidla.

ZVUK
Laciná hudba, přesně taková, která sedne k noční partičce pokeru.

HRATELNOST
Je to poker a docela dobrý, ale stejně je lepší mít skutečné karty... a lidi.

ŽIVOTNOST
Vydělané peníze utratíte za oblečení a pak se budete divit, proč vlastně.

NEBO ZKUSTE...


GTA: SAN ANDREAS
Kasino: prohrajte a nájemní zabijáci si vás najdou, vy je zabijete sexuální pomůckou.
PLAY 6 98%


GUN
Obyčejný poker, ale lze v něm podvádět, takže je dost divoký (a západní).
PLAY 13 85%

SHRNUTÍ

S pokerem to je těžké: nepoznáte, jestli je hra dobrá, má štěstí nebo kecá. Jediným vodítkem je důvěryhodnost: jak moc vám záleží na penězích a ostatních hráčích, i když nejsou reální. Tento titul nás bavil delší dobu, než většina ostatních, a to o něčem vypovídá.

78
PROCENT



JACKED

INFORMACE

VYDAVATEL: Xplosiv! **VÝROBCE:** Sproing
ŽÁNR: Akční závody | **INTERNET:** www.sproing.com

 1-2 hráči  Memory Card  Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Zřejmý nástupce Road Rash.
_Závody v Americe.
_Nízká cena.


RECENZE

DATUM VYDÁNÍ LEDEN

AUTOR **JON DENTON**

KDYBY TAHLE HRA BYLA

HERCEM, BYL BY TO STEVE BUSCEMI Je ošklivý a levný, ale svou práci odvede dobře a bez zbytečného halasu. *Jacked* je stejné jako tenhle starý vykulenec.

PRVNÍ LEVEL


Vyberte si level. Když to neuděláte, budete na tuhle obrazovku zírat věky.


Vyberte si motorku . Když to neuděláte, budete na tuhle obrazovku zírat věky.


Vyberte si jezdce. Když to neuděláte, budete na tuhle obrazovku zírat věky.


Začněte závod. Když to neuděláte, budete na tuhle obrazovku zírat věky.

HERNÍ ČAS





Přesně takhle nenápadité a nevtipné popisky se objeví, když to autor nechá na editorovi.



Všimněte si, že tenhle popisek není o nic lepší. Nuda a šeď. Čím to asi bude?

JACKED

JE TO OBYČEJNÉ, PRŮMĚRNÉ, ZAŠLÉ A PŘITOM TO UMÍ POBAVIT? STARÁ DESKA? KDEPAK, JE TO *JACKED*

Před dávnými lety existovala jistá mašinka zvaná 3DO. Nikdo si jí nekoupil, protože byla pro obyčejné smrtelníky móóc drahá. Ve své době se však mohla pochlubit nesrovnatelně vyšší grafickou silou než jakákoliv jiná konzole na trhu. Když se zeptáte nějakého odborníka na videoherní retro na tento zapomenutý stroj, rozhodně začne mluvit o hře *Road Rash*. Přestože se hra objevila také na Mega Drivu, plně digitalizovaní motorkáři na hráče silně zapůsobili: většinou jim čelist padla až k podlaze. Když se na hru podíváte dnes, napadne vás jediné: BLBOST.

Už vás slyšíme: „Proč ty kecy o *Road Rash*?" Vysvětlení je prosté. *Jacked* je totiž jeho potomkem. Rychlé motorky, boj, pochybná grafika... všechno tu je. Ovšem i něco navíc - *Jacked* pozdvihl *Road Rash* o stupeň výš. Svým soupeřům totiž můžete motorku ukrást i během závodu: odborný termín pro tento trik je „jack" (že by to mělo něco společného s názvem hry?).

Když vidíte „jacknutí" poprvé v akci, docela vás to dostane. Pomocí zbraně napaříte soupeřově hlavě, co se do ní vejde, pak přeskočíte na jeho položenou mašinu a s hukotem zmizíte v dáli. Připomíná to *Pursuit Force*, jen brutálnější a méně okázalé. Ano, méně okázalé to je tedy určitě. Jakkoliv dobrou zábavu *Jacked* nabízí, nedokáže tím zastínit naprosto chabý výsledek, pokud jde o grafiku. V době, kdy tituly jako *Shadow Of The Colossus* předvádějí, čeho všeho je PS2 na konci svých dní schopná, dvojnásob zamrzí pohled na vzhledově tak ubohou hru. Jasně, jde o budgetovku, ale zklamání z grafiky je i tak příliš velké.

ZÁBAVA SEDŘENÁ NA KOST, BEZ NĚJAKÝCH BLBINEK, SPÍŠ SKROMNÁ

Ale co, tahle hra je prostě hlavně zábava a tak je třeba jí brát. Zábava sedřená na kost, bez nějakých blbinek, spíš skromná. Řízení funguje dobře, i když celkem jednoduše, ovládání vás nenaštve a pocit rychlosti hra vyvolává velmi věrně.

Jacked je zkrátka bezva hra, zvlášť když si uvědomíte, že vás bude stát méně než obvyklé nové hry. Cena asi také vysvětluje, proč má *Jacked* ještě jednu zásadní chybu: hodně se opakuje. Když poprvé soupeře skopnete z mašiny a seberete mu jí, je to skvělý pocit, ale po třicáté či čtyřicáté už i takový dobrý trik začne nudit. Začnete toužit po dobrém závodě, protože honění a mlácení lidí už vás přestává bavit.

Někdy však člověk musí být rád za to, co má. Nemáme právo ohrnovat nos a zatracovat hru, která za dobrou cenu nabízí hodně zábavy a dobrého hraní. A takový *Jacked* bez pochyby je. V obchodech najdete spoustu mnohem dražších her, které jsou ještě o celé míle horší než tento titul. A to je pro dobrý důvod, proč *Jacked* vzít na milost. ■



Pokaždé, když vás soupeř trefí, máte omezený čas na to, srovnat svůj stroj.



Stejně jako v mnoha podobných hrách i v Jacked narazíte na mosty, po kterých se jezdí.



Zvykněte si na tenhle bouračkový záběr ve stylu Burnoutu. Uvidíte ho hodně často.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA (2/5)
V nejlepším případě snesitelná. Vzhled ale není všechno. Aspoň oškliví lidé to říkají.

ZVUK (7/10)
Odpovídající zvuky motorů a výstižná hudba. Nic zvláštního, ale úlohu plní.

HRATELNOST (8/10)
Prostě spousta zábavy. Co víc taky chtít, že? Měsíc na špejli?

ŽIVOTNOST (6/10)
Nevystačí vám navždy, ale je levná, tak si nestěžujte.

NEBO ZKUSTE...

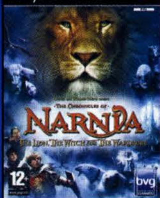

MOTO GP 4
Solidní, i když nijak bombastické, slušná motormlátička. Pro zaryté fandy.
PLAY 10 **68%**


SPEED KINGS
Velmi průměrný motorkářský klon *Burnoutu*. O něco horší než *Jacked*.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

***Jacked* v mnoha ohledech připomíná masturbaci. Hned pro začátek, název obojího se v angličtině shoduje. Za druhé, obojí je trochu vulgární a nijak pěkné. Za třetí, hodně se to opakuje a moc dlouho to netrvá, ale pořád je to dobrá zábava a za ty peníze to stojí.**

76 PROCENT



THE CHRONICLES OF NARNIA

INFORMACE

VYDAVATEL: Buena Vista | **VÝROBCE:** Travellers Tales
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** http://buenavistagames.go.com


1-2 hráči

Memory Card

Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Každé ze čtyř dětí má jiné schopnosti.
_Sbíráte spojence pro poslední bitvu.
_Postupně získáváte mnoho útočných komb.

RECENZE


DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR **ALENA KLAUDOVÁ**

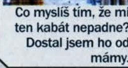
KDYBY TAHLE » HRA BYLA

VÁNOČNÍM DÁRKEM OD BABIČKY, ČEKALI BYSTE, ŽE TO BUDE BLBINA. Tak se to má s babičkami. Vůbec nemají páru, co se děje, a každý rok vám dají nějakou pitomou hru pro mrňata. Ale letos se s pravidelným hraným úsměvem kouknete do balíku a jste mile překvapeni. Tak babičku pěkně obejměte

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Dnes už není ve hrách tolik mluvících bobrů jako dřív.


Ženete děti přes tenký led a klidně riskujete, že umrznou.


Minihry jsou příjemným zpestřením hlavního děje.



Co myslíš tím, že mi ten kabát nepadne? Dostal jsem ho od mámy.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce


Na začátku hry děti prozkoumávají velký venkovský dům, kam je rodiče poslali během války.



Sochy, které sbíráte, budou v poslední bitvě stát po vašem boku - dobrá motivace najít je všechny.


Máme placatku s nápisem Chronicles Of Narnia, což není právě věc pro děti.

THE CHRONICLES OF NARNIA

POVAŽUJTE SVOU PS2 ZA VELMI MALOU SKŘÍŇ

Neprozradíme vám, co se skrývá v hloubi naší šatní skříně, ale klidně vám prozradíme, že magická zimní země to rozhodně není. Naštěstí pro vás, ve hře *The Chronicles Of Narnia* neprojdete do tajemného světa skrz naší skříň.

Prodat biliony kusů průměrné plošinovky se skřípajícím pohybem kamery není žádný problém. Většinou o úspěchu rozhoduje, jestli je kamera jen trochu otravná, nebo totálně nepoužitelná, že? Občas si prostě musíme připomenout, že věci zapadlé kdesi vzadu ve skříni nejsou pokaždé jen horou špinavých odpadků.

Ze začátku strávíte nějaký čas pobíháním po velkém domě s dřevem obloženými chodbami, kam byly děti pro své bezpečí odvezeny během bitvy o Británii. V této fázi proniknete do zvláštních schopností každého ze čtyř hlavních hrdinů. Když se poprvé dostanete ke Skříni, zažijete opravdu kouzelnou chvíli. Jediným krokem se přesunete z těsného teplého prostředí domu do nekonečných bílých mrazivých plání Narnie. Kombinace počítačových videosekvencí a skutečných ukázek z filmu žene děj velmi svižně vpřed, ale opravdu výjimečná je hlavně hratelnost.

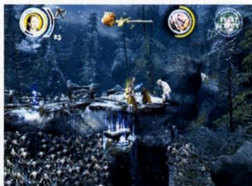
Tvůrci z Traveller's Tales si vypůjčili spoustu věcí ze své předchozí úspěšné dětské hry *Lego Star Wars*. Přepínat mezi dětmi můžete kdykoliv. Musíte se rychle naučit používat jejich schopnosti, protože hra vyžaduje spousty kombinací potřebných pro překonání vlků a goblinů, nalezení cesty a tajemných předmětů. Pilovat musíte také různá komba, to když děti šplhají jedno po druhém nebo se vzájemně hází proti překážkám.

STEJNĚ JAKO *LEGO STAR WARS*, I *NARNIA* JE PŘESNĚ TAKOVÁ, JAKÁ MÁ BÝT DOBRÁ HRA PRO DĚTI

Čeká vás spousta přemýšlení o dalším postupu, ale nikdy není řešení příliš jednoduché, ani moc složité. Postup do dalších kapitol a získávání nových pohybů funguje jako dobrá motivace. Dalším z malých povedených detailů jsou sochy, které cestou oživujete. Ve velké závěrečné bitvě budou stát po vašem boku jako armáda spojenců a jejich počet může výrazně nachýlit váhy v boji mezi dobrem a zlem. Stejně jako *Lego Star Wars*, i *Narnia* je přesně taková, jaká má být dobrá hra pro děti: velmi kvalitní, poctivá a zábavná. A pokud nejste právě tím typem dospělého, který na knize Lev, čarodějnice a skříň nejvíc ocení křesťanskou metaforu, pak vás může pobavit také. ■



Zasněžený svět Narnie vypadá přesně tak kouzelně, jak jste o něm snili. Zasněžené stromy, čisté modré nebe, lev, čarodějnice, skříň a obrovská socha rudoarmějce (jednu z těchhle věcí jsme si vymysleli).





VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Hra vypadá naprosto úchvatně. Rozhodně musíte projít každý kout Narnie.

ZVUK
Hra hodně získává monumentální orchestrálním soundtrackem z filmu.

HRATELNOST
Velmi vyrovnaná hratelnost s několika dobrými nápady. Skvělá hra pro děti.

ŽIVOTNOST
Hra je poměrně krátká, ale můžete si ji zopakovat a hledat další ukryté věci.

NEBO ZKUSTE...

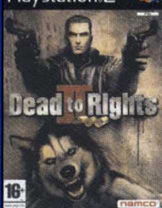

LEGO STAR WARS
Narnia má s tímto titulem mnoho společného, včetně stejného výrobce.
PLAY 9 70%


PSYCHONAUTS
Velmi kreativní plošinovka s množstvím poctivých herních principů.
PLAY 10 80%

SHRNUTÍ

Hra *Chronicles Of Narnia* má všechno, co je třeba. Je zábavná, dobrodružná, magická a vánoční a pod tím vším se rozkládá svižné hraní s mnoha povedenými momenty. Perfektní věc pod stromeček pro vaši dceru, synovce, mladšího sourozence nebo dítě ukryté ve vás.

75 PROCENT



DEAD TO RIGHTS II

INFORMACE

VYDAVATEL: Namco | **VÝROCE:** In-house
ŽÁNR: 3D akce | **INTERNET:** www.deadtorights2.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Váš pes dokáže útočit na nepřátele a nosit vám zbraně.

_Protivníky můžete odzbrojovat 25 různými chvaty.

_Padouchy používáte jako živé štíty.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
KIRSTEN KEARNEY

KDYBY TAHLE HRA BYLA

NĚCO V KREDENCI, BYLA BY TO DÁVNO ZAPOMENUTÁ PLECHOVKA KONDENZOVANÉHO MLÉKA. Je stará a zkažená a nikdo už vlastně neví, k čemu slouží. Vypijete ho rovnou z plechovky a pak je vám trochu špatně.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Dojde k přepadení místního obchůdku - ideální chvíle pro Jacka se trochu vytáhnout se svými schopnostmi.


Klasická scéna se zpomaleným časem. Ach jo. Jak originální.


Po představení hloupoučké zápletky o hledání uneseného přítele...


... přichází čas na střílení do lidí. A pak další střílení.

HERNÍ ČAS




Všechny lokace jsou velice temné. Sotva vidíte, co vlastně děláte. Ne, že by na tom vzhledem k automatickému zaměřování nějak záleželo.


Zpomalený čas můžete použít k tomu, abyste při odskocích nastříleli do protivníků ještě více kulek. Znamená to ale také, že hra trvá déle. Neeeeee!

DEAD TO RIGHTS II

JE NEJLEPŠÍM PŘÍTELEM ČLOVĚKA PES, NEBO BOUCHAČKA? K ČERTU S TÍM, BEREME OBOJÍ!

Občas narazíte na hru, která se nejspíš ztratila v čase. Docela živě si dokážete představit, jak se její vývojáři na obědě baví o tom, jestli se ve 24 dá Jack dohromady s tou hezkou Ninou, jestli bude filmový Pán prstenů stát za to, a kdo že je vůbec ten Peter Jackson. No a pak takováhle hra proletí červí dírou a skončí u vás na stole. Ale ačkoliv je *Dead To Rights II* strašně zastaralá hra, ještě to neznamená, že by byla špatná, že?

Děj je zasazený do doby před prvními *Dead To Rights*. Budete svědky toho, jak náš hrdinný detektiv Jack Slate a jeho věrný společník, pes Shadow, vyšetřují únos soudce z Grant City, který je shodou okolností dobrým přítelem Jackova otce. Tak, zápletku bychom měli za sebou. Na rozdíl od minulé hry se nám to už nijak víc nezamotá, a celé vyšetřování únosu se skládá jen z pobíhání temnými chodbami a střílení po ozbrojených protivnících, kteří se všichni zřejmě oblékají v jednom zaplivaném second-handu.

TUHLE HRU MŮŽETE S KLIDEM V SRDCI VRÁTIT ČERVÍ DÍROU TAM, ODKUD PŘIŠLA

Když stisknete ⓪, můžete si nepřítele vzít jako živý štít a střílet z jeho zbraně. Když stojíte u někoho dostatečně blízko, můžete stisknout ⊗ a odzbrojit ho jedním z mnoha chvatů. No a pak tady je samozřejmě Jackův nejlepší přítel - pes K9, jinak také znám jako požírač padouchů Shadow. Když se váš ukazatel adrenalinu naplní, můžete svému hafanovi přikázat, aby se nějakému nebohému zlounovi zakousl do kalhot a přinesl vám jeho bouchačku. Ale když odhlédnete od těchto roztomilých brutalitek, jedná se vlastně jen o obyčejnou third-person střílečku, jejíž pokoření není díky funkci automatického zaměřování ani tak otázka schopností, jako spíš času.

Předchozí titul byl také poměrně bezmyšlenkovitou střílečkou, takže je s podivem, že se tvůrci rozhodli zápletku ještě víc zjednodušit a odstranit veškeré minihry. Škoda. Prostředí vypadají všechna stejně - prostě temné, zablácené město. Zjevování vašeho psa z čirého vzduchu a jeho následné zmizení poté, co svůj úkol splní, působí násilně a nerealisticky. Výsledný dojem ze hry tak nezachrání ani likvidace protivníků ve zpomalených záběrech.

Jestliže chcete jen bezmyšlenkovitě střílet na všechno kolem sebe, mohl by vás *Dead To Rights II* na chvíli zabavit, ale jinak můžete tuhle hru s klidem v srdci vrátit červí dírou tam, odkud přišla. A nezapomeňte přibalit poznámku, že z Niny se nakonec vyklube padouch. ■


Páni! To je ale milé město. Tahle milá paní nám už nabídla, že se o nás postará.


Tenhle screenshot jasně říká vše, co chcete vědět o grafice a příběhu této hry.


Skupin padouchů se můžete zbavit tak, že hodíte sud s hořlavinou a pak do něj z dálky střelíte.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Spousta nudných temných lokací, zaplněných stále stejnými protivníky.

ZVUK
Pořád ty samé zvuky dokolečka dokola. Pokud nemilujete retro, poleze vám to na nervy.

HRATELNOST
Střílení do všeho kolem může být zábava, ale herní systém je z roku raz dva.

ŽIVOTNOST
Brzy vás to přestane bavit, úrovně si jsou navíc podobné jako vejce vejci.

NEBO ZKUSTE...


RATCHET & CLANK
Jestli chcete střílet do všeho možného a vyhazovat věci do povětří, tak si tady přijdete na své.
PLAY 5 **87%**


GTA: SAN ANDREAS
Spousta násilí, zbraní a skvělých postav. Prostě dokonalost sama.
PLAY 11 **98%**

SHRNUTÍ

Hry tohoto typu už mají svoje za sebou. Není tu nic moc extra a to, že po vašem boku bojuje pes, mohlo být zpracováno mnohem lépe. Pes je v tom ovšem nevinně, vina padá na vývojáře.

48 PROCENT



DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

INFORMACE

VYDAVATEL: Bandai | **VÝROBCE:** Spike
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** http://www.uk.atari.com/


1-2 hráči


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_60 hratelných postav.
_Plně třírozměrné a rozbitelné prostředí.
_Výrazná úprava postav dle svého.



DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR **PETR STRÁNSKÝ**

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

SPECIÁLNÍM ÚTOKEM, BYLA BY PSYCHIC ROCK THROW. Trochu divné, takové ulítlé, člověku trvá, než si zvykne. Ale když to vyjde, nepřítele to pěkně zmuchlá.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Abyste měli proti počítači šanci, musíte se rychle naučit speciální údery.


Létání boji dodává nový rozměr, jinde však bylo třeba ubrat.


V bitvách vyhráváte upgrady, které může dostat kterákoliv postava.



Hra dvou lidí je kvalitní, ale splitscreen je trochu neohrabaný.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



Strašlivý Full Power Energy Blast Volley dokáže odhodit nepřítele velmi daleko a hodí se taky při výpadku proudu.



Tohle není Petr Kotvald na drogách. Ve skutečnosti jde o první velkou roli Marshmallow Mana od Krotitelů duchů.

DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

Ó MŮJ BOŽE, TO JSOU BALÓNY... URČITĚ ZETKA

Jestli existuje něco lepšího, než schopnost vrhat zápěstím kulové blesky, pak snad jen možnost létat a při tom vrhat zápěstím kulové blesky. Právě proto se seriál *Budokai Dragonball Z* poprvé zbavuje starého stylu přímočaré bojové hry a vstupuje do světa zcela volného pohybu.

Vypuštění hry do širého světa s plně ničitelným prostředím přibližuje *Budokai Tenkaichi* mnohem blíž než kdy dřív stylu a vzhledu televizního seriálu *Dragonball Z*. Hra do puntíku převypráví příběh *DBZ*, a to není žádná sranda, protože seriál má už 512 dílů. Je tu víc hratelných postav než v předešlých hrách, plných šedesát. Kompletně tak pokrývají děj seriálu, počínaje ságou Saiyana Saga až po příběh Kid Buu. Styl akční adventury se zcela otevřeným prostředím dodává boji nový rozměr. Můžete se třeba krýt za okolní objekty nebo používat tlačítko zrychlení (dříve používané pro kop) k rychlému přiblížení k soupeři. To se vám bude hodit, protože v pestrém okolí snadno soupeře ztratíte - můžete totiž bojovat na zemi, ve vzduchu a dokonce i pod vodou. Na druhou stranu máte oproti předchozím hrám k dispozici méně útoků, což je vyváženo tím, že se do hry snadno a rychle zakousnete.

Hra nabízí mnoho různých módů: kromě tréninku také spíš nepovedený Dual mód na rozdělené obrazovce a ještě několik dalších variací, které nabízejí dostatek obměn, aby se člověk do všeho toho „létání a boje“ ponořoval znovu a znovu. V módu Ultimate Battle se probojováváte žebříčkem bojovníků, když začínáte na sté pozici. Za výhry získáváte body, za prohry je ztrácíte. Nabízí se solidní mód World Tournament a samozřejmě nechybí příběh (Z Battle Gate), ve kterém máte možnost prožít si všechny hlavní boje ze seriálu. Při tom sbíráte upgrady a upravujete s nimi postavy bojovníků. Počítejte s tím, že nejde o žádnou klukovskou bitku, hra je dost náročná i na nejnižší úrovni. Umělá inteligence si nebere servítky a drsně kombinuje speciální útoky. Fandové uvítají novinky a větší záběr hry, někoho možná zklame nižší počet úderů. Nováčci možná prchnou prostě proto, že je hra tak obtížná ■.

OBČAS SOUPEŘE V PESTRÉM OKOLÍ SNADNO ZTRATÍTE


Že je to největší drsňák, jakého jste kdy viděli, co?


Kdo by tušil, že může být létání tak zábavné a násilné. Možná Al Kajdá?


Na rozdělené obrazovce se těžko chodí po rozlehlých mapách.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA


Pěkný shading. Hra vypadá přesně jako seriál, a to je jen dobře.

ZVUK


Američtí herci, ale můžete přepnout na japonský originál.

HRATELNOST


Komplexní boj padl za oběť volnosti otevřeného a ničitelného 3D světa.

ŽIVOTNOST


Velký výběr propracovaných módů zajistí dobrou zábavu na celé týdny.

NEBO ZKUSTE...


ARMOURED CORE: NEXUS
Boje s mechy jsou, pokud jde o pohled a létání, stejné jako *DBZ*.
NERECENZOVÁNO

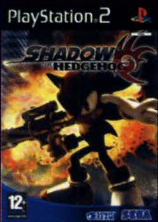

SOUL CALIBUR III
Pokud hledáte nejlepší mlátičku, pak není pochyb, tohle je ona.
PLAY 12 **90%**

SHRNUTÍ

Fanoušci *Dragonball Z* budou jistě velmi potěšení novinkami v této verzi *Budokai*. Spousta svěžích nápadů přibližuje zážitek o dalších pár kroků blíž k televizní předloze. Nováčky možná odradí opravdu ďábelská obtížnost.



79 PROCENT



SHADOW THE HEDGEHOG

INFORMACE

VYDAVATEL: Sega I **VÝROBCE:** Sonic Team
ŽÁNR: Plošinovka I **INTERNET:** http://sega-europe.com


1 hráč

Memory Card

Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Rozvětvený děj a několik konců.
_Vždy několik úkolů pro každý level.
_Vyhozený čas a peníze.



RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR **LUKE ALBIGES**

KDYBY TAHLE HRA BYLA

BONBONEM V KOLEKCI, ŠLO BY O KÁVOVÝ KRÉM V HOŘKÉ ČOKOLÁDĚ. Nikdo je nemá rád a přesto jich je v balení vždycky spousta. Proč?

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Padání a rychlé sbírání prstenů - Sonic stále dokola.


Ale co to tu máme? Zbraň? A bez pevného zaměření? ANO, PROSÍM.


Ať už jdete, kudy chcete, cestou musíte zabít spoustu různých věcí.


Ale už vás to nebaví, a tak sbalíte smaragd a padáte do dalšího levelu.



„This blue sky... staring at it from afar, have I seen it before?“ To samé je i na obrázku, ale nám se nějak nechtělo plýtvat časem na popisování téhle opičárny.


Hra dostala 43 procent. Proč bychom měli vymýšlet zajímavé popisky? Tahle věc si nezaslouží náš břitký smysl pro humor.

SHADOW THE HEDGEHOG

DRUHÁ NEJLEPŠÍ HRA TOHOTO MĚSÍCE, JEJÍŽ NÁZEV OBSAHUJE SLOVO „SHADOW“

Ošklivá Sega. Zatímco se celí nedočkaví těšíme na věci jako *Phantasy Star Universe* nebo *Shining Force Neo* (a to raději nemluvíme o titulech pro PS3 jako *Virtua Fighter 5*), Yuji Naka a jeho kamarádi nás mučí tímhle škvárem třetí třídy. Co tak hrozného jsme jim udělali? Moc dobře víme, že Sega, pokud všechno dobře vyjde, dokáže stvořit skvělou klasiku. Tenhle titul ovšem ukazuje, jak špatně to dopadne, pokud se věci pokazí.

Hlavním lákadlem hry *Shadow* má být rozvětvený děj a množství úrovní. V každé fázi máte několik úkolů (povětšinou nenápaditých) a pokaždé, když některý z nich splníte, objeví se videosekvence a hra vás mrskne do dalšího levelu. Jenže člověka to tu moc nebaví a touží po tom, rychle doklusat na konec levelu, aniž by používal návratové teleporty, jak to zamýšlela Sega. Ať už hledáte ukryté disky, zabíjíte určité nepřátele, hledáte konkrétní maskované místo nebo provádíte jiný z mnoha nezajímavých úkolů, čeká vás hlavně nuda. Všechny nápady nejsou špatné, ale prostředí je tak nesnesitelně nezajímavé, že jste ochotni něco dělat, jen když není zbytí.

Postupem času se vám do cesty připletou různí bossové, kteří to budou, to závisí na tom, kudy jdete. Zde se Sega vrací ke svým zdravým kořenům a rozjíždí takovou střelbu, při které se člověk opravdu pobaví. Bossové tak nabízejí příjemný odpočinek od jinak bídných zážitků ve většině levelů. Videosekvence jsou také různé, podle toho, zda se víc kloníte k dobru nebo zlu. Ale stejně jako v případě levelů, ani tady se nedaří dobrý nápad s volností úspěšně využít. Některé úkoly vás totiž stejně přinutí jít jedinou možnou cestou. Vážně, nikdo nechce probíhat level pětkrát jen proto, aby našel jedinou chybějící, ale nezbytnou věc.

NIKDO NECHCE PROBÍHAT LEVEL PĚTKRÁT JEN PROTO, ABY NAŠEL JEDINOU CHYBĚJÍCÍ, ALE NEZBYTNOU VĚC

Asi jediným kladem na *Shadow* je, že vám ukáže, jak vypadá ozbrojený ježek. Pohled na něj opravdu stojí za to, člověk hned ví, proč byl stvořen Photoshop. Ale během hraní, které vaši mysl uspí až na hranici hypnózy, si najednou nebudete jistí, jestli náhodou nepaříte novou segáckou hru série Sonic. Ošklivá grafika, špatná kamera, hloupé levely: *Shadow* trpí přesně těmi problémy, které všichni vytýkají Sonic hrám ve 3D - jen ve větší míře. *Shadow The Hedgehog* si zaslouží zapadnout uprostřed předvánoční horečky. A nikdy víc si na něj nikdo nevzpomene. ■


No dobrá, my tedy zkusíme něco veselého vymyslet...



Moment, už se nám něco rodí v hlavách, bude to vtip o ježcích...


A máme to! Co získáte, když narvete ježka do klece? Píchacího mukla. Ne, to není ono.

HERNÍ ČAS




VERDIKT

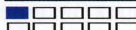
VERDIKT

GRAFIKA

Sotva průměrná a s takovým frame rate, že to rozpláče i dospělého chlapa.

ZVUK

Vlažné hlasy a žádná z klasických a sonikovských bláznivých melodií.

HRATELNOST

Nepovedené, pochybné a zbavené jakékoliv zábavy. To znamená, že je to bída.

ŽIVOTNOST

Je tu stále co dělat, ale existují miliony způsobů, jak svůj čas trávit lépe.

NEBO ZKUSTE...


SONIC HEROES
Poslední dobrodružství se Sonikem má cenu vyzkoušet, pokud ho seženete ve slevě.
PLAY 1 **71%**


DEVIL MAY CRY 3
Není to sice úplně podobné, ale rozhodně je to mnohem lepší. To je hratelnost.
PLAY 8 **92%**

SHRNUTÍ

Shadow The Hedgehog **je takové malé štěně, do kterého se strašně snadno kope. Je totiž hnusné, neposlušné a pořád jen spí. Zbraně moc nepomohou, když jsou méně účinné než základní útok. Výsledkem je nezajímavý zmatek.**

43 PROCENT



RATCHET: GLADIATOR

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Insomniac Games
ŽÁNR: Akční | **NTERNET:** www.insomniacgames.com


1-2 hráči

Memory Card

Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Mód Ratchet: Deadlocked nabízí kooperativní multiplayer.

_Zbraně lze zdokonalovat.

_Velmi únavný humor.



RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

ZAMĚSTNÁNÍM, BYLA BY TO PRÁCE V OTEVŘENÉM KAMENOLOMU. Vyhazujete věci do povětří, sbíráte drť (nebo prachy) a to všechno až do skonání světa, protože vás za to platí.

PRVNÍ ÚROVEŇ


Podívejte, lovec šampión. Je to sranda. Věřte nám.


Tenhle člověk hrál Manhunt a teď chce po Ratchetovi, aby v televizi zabíjel.


Tenhle maník pro změnu viděl Robocopa, a proto Ratcheta navlékl do energo-brnění.


Hle, Ratchet v energo-brnění teď může střílet a při tom být snímán televizí. Neeee!

HERNÍ ČAS




Očekávejme další Ratchetovy hry, protože jsme zlobili a musíme za to být potrestáni.


Ratchet sice nezkoušel s tou věcí mluvit, ale je si celkem jistý, že není přátelská.


Opravdu svět potřebuje další hry, jako je tato? Popravdě, koho to zajímá, k****!?

RATCHET: GLADIATOR

DOJNÁ KRÁVA, PRACHY DAVÁ! MŇAM!

Žiju proto, abych vás viděl sežrat tuhle smlouvu. Doufám ale, že vám v žaludku zbude dost místa na mojí pěst, protože vám jí vrazím do břicha a rozdrtím tu vaši podělanou páteř! Tolik citát z filmu Running Man s Arnold Schwarzeneggerem. Máme dobrý důvod, proč jsme jej zmínili. Hned vám ho vysvětlíme. Právě teď.

Ratchet: Gladiator používá roztomilou kreslenou postavičku Ratcheta, hrdiny mnoha her, ve kterých běhá, skáče a hodně střílí, aby se dostal skrz spoustu nebezpečných levelů. K tomu tvůrci přidali něco z Running Mana, ve kterém se lidé v přímém přenosu zabíjejí a tak bojují o televizní sledovanost. Ratchet si oblékne svůj silový oblek, dostane k ruce dva létající roboty a je vypuštěn do Televizního pekla. Pekla, ve kterém běhá, střílí a hlavně střílí, aby se dostal skrz spoustu nebezpečných levelů. Ale teď klidně zapomeňte na celou tu věc s televizním zabijáckým pořadem, protože to nefunguje. Kdyby nebylo moderátora komentujícího děj pitomými vtípky, měli byste prostě pocit, že jste v další Ratchetově hře, jen s libovým multiplayerem navíc. Z hlavního studia vyrážíte na různá nebezpečná setkání a při tom vás sledují miliardy lidí v celém vesmíru. Navštívíte různé planety a utkáte se s mnohými nepřáteli, abyste se nakonec vždy dostali k zamčeným dveřím. To všechno mohli tvůrci snadno slepit jakýmkoliv jiným dějem. Rozhodně si nemyslíme, že padla volba na tenhle příběh proto, že by se autoři snažili stvořit lehkou parodii na televizní celebrity. Mnohem spíš jde o nápad, který se kdykoliv během tvůrčího procesu mohl vyvinout v hledání kouzelného šperku, možná dokonce sedmi dílů kouzelného šperku... nebo i kouzelné zbraně. Mohl se také ztratit a hledat cestu domů. Ale ne, jak se zdá, je v televizi.

Máte s sebou dva robotické pomocníky a to znamená, že je budete používat ke spínání ovladačů, které otevírají dveře, mosty nebo kdovíco ještě. Při tom je musíte chránit, protože oni sami sice automaticky útočí na nepřátele, ale jsou slabí a když zemřou, musíte je oživovat. Mluví s vámi i mezi sebou. Většinou jsou k ničemu a jen překážejí. Můžete je přivolat k noze nebo jim dát rozkaz, aby zapnuli určitou věc. Když nejsou nablízku, máte to snazší, aspoň vás nebudou mást v boji. Rozhodně je ale nelze považovat ze užitečnou palebnou podporu.

JSTE PROSTĚ V DALŠÍ RATCHETOVÉ HŘE, JEN S LIBOVÝM MULTIPLAYEREM NAVÍC

V *Gladiatorovi* se děje spousta věcí a valnou většinu z nich známe z předchozích titulů s Ratchetem. A co víc, *Gladiator* má slabší příběh. Na druhou stranu má taky dobře rozvržený multiplayer, který funguje off i online. V rukou tedy máme dost prázdnou, nenápaditou pitominu plnou sbírání mincí, blbých zbraní a jejich blbých zdokonalení. Výsledek: zkuste jen multiplayer, jinak váš čeká kóma. ■


Podívejte se vpravo vzadu, vidíte ten obrovský paprsek světla? Proč se na to ptáme? Víte, napadalo nás, jestli to třeba Bůh neshlíží na Zemi. Ale zjišťovat to nepůjdem.


Racthet si zašel do hospody a zlil se jako doga. Teď mu třeští hlava a chce nakopat celej svět do koulí. Podle nás u toho ale celej svět bejt nemusí. Vezmi si koule a dej nám pokoj!


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA (2/5)
Hýbe se, jak má. Stejná věc mohla vyjít kdykoliv během uplynulých tří let.

ZVUK (1/5)
Výbuchy a pár pokusů na poli humoru, které ovšem zásadně selhávají.

HRATELNOST (2/5)
Není důvod, proč dávat téhle hře přednost před jinými střílečkami.

ŽIVOTNOST (2/5)
Multiplayer může nabídnout pár dobrých soubojů, ale přestřelky jsou děsně zmatené.

NEBO ZKUSTE...


ROBOTECH INVASION
Nepříliš zajímavá pěší střílečka, která ale není úplně k zahození.
PLAY 6 72%


TIMESPLITTERS: FUTURE
Pokud chcete kreslenou multiplayerovou střílečku, není důvod chodit jinam.
PLAY 7 88%

SHRNUTÍ

Když stojí boj za starou belu, nepomůže ani velká nabídka zbraní. Použitelná pastva pro malé děti, ale starší hráči (jako my) se něčím takovým nechtějí zdržovat, protože můžou hrát mnohem lepší hry, ve kterých jde hlavně o zbraně.

70 PROCENT



JAK X

INFORMACE

VYDAVATEL: SCEE | **VÝROBCE:** Naughty Dog | **ŽÁNR:** Závodní | **INTERNET:** http://www.naughtydog.com/jakX/


1-6 hráčů


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Na 20 tratí po čtyřech městech.

_Možnost vylepšovat si vlastní autopark.

_Silné zbraně. Až moc.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Stejným pojmem, jakým byl v plošinovkách *Crash Bandicoot* na PSone, se stali *Jak & Daxter* na platformě PS2. Nyní, když pomalu přichází PS3, se tato analogie opět nabízí. Že by Naughty Dog chystali *Jaka a Daxtera* do starého železa a plánovali novou sérii?

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR **DIMITRIS SIANOS** «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

LÉK, ŠLO BY O LAXATIVUM NEBOLI PROJÍMADLO. Sice vám pomůže, ale dvakrát příjemné to zrovna není. Je však rychlé, to se mu musí nechat.

PRVNÍ LEVEL


Ač jsme ve městě noví, nikdo se s námi nemazlí.


Uvítací delegace v podobě dvou ozbrojenců.


Jak toho nikdy moc nenamluvil, spíše jedná.


... a samozřejmě vítězí

HERNÍ ČAS





Občas si s károu budete připadat jako pilot tryskáče. Je s podivem, že si Jak navzdory tomu fofru nekryje ušiska.

JAK X

KDO MAŽE, TEN JEDE. KDO SE NAMAŽE, TEN TO PROJEDE.

Potká to každého muže. S lety nám zřídnou vlasy, naroste pivní mozol, začneme chrápat a na malou chodíme krátce, za to častěji. Matička příroda je naštěstí tak milosrdná, že nás zároveň s půvaby mládí připraví i o zrak, jenom díky čemuž, když se na sebe ráno podíváme do zrcadla, si rovnou nepodřežeme žíly. Ač se to zdá zvláštní, i videoherní postavy stárnou, pouze se u nich odeznění produktivního věku projevuje jinak. Jedním z takových smutných symptomů je obsazení do závodní hry.

Po trilogii plošinovek se hrdinové *Jak & Daxter* rozhodli trochu odpočinout od hopsání a povozit si zadek pěkně v autě. Ostatně neměli příliš na výběr. Zesnulý kriminálník Krew - dej mu Satan věčnou síru - totiž naše oblíbené postavy obdaroval otráveným vínem, a zprávou, že protijed obdrží vítěz oblastního šampionátu bojových motokár. Závodění tedy podbarvuje příběh vyprávěný prostřednictvím filmečků, které jsou jak animací, tak dabingem na tradičně vynikající úrovni.

Hned od prvního startovacího signálu musí být každému jasné, že autory při výrobě významně inspirovala série *Burnout*. I zde je základním jmenovatelem jízdy přídavné spalování, jehož ukazatel se nejsnáze dobíjí za pomoci kaskadérských kousků, jako řezání smyků nebo skoků do nebeských výšin. Rovněž kamera se v momentě karambolu vašeho vozidla škodolibě přepíná do zpomaleného záběru ala *Burnout*. Přidán byl systém vylepšování statistik jednotlivých aut, jehož dopad na samotné jízdní vlastnosti se nám však zdál jen minimální.

Fyzikální model je stručně řečeno divný. Nezbavíte se pocitu, jakoby závodní káry prakticky nic nevážily, což přestože jde „pouze" o arkádu, notně boří idylu regulérního závodu. Snaha o udržení se ve vedení zde nemá valného významu. Stačí jedno zaváhání, a jelikož vás třeba jen drobná chybička v řízení odhodí v divokých


V pokročilejších závodech prakticky nespustíte prst z turba.


Slunce pálí, ptáci řvou, kytky smrdí, kochat se krajinou není čas.


Ohnivá šmouha za zadkem je znakem dobrého projímadla.

POTĚŠILO NÁS

- Spousta bonusů k nakupování, spousta kreditů k utrácení.
- Daxter je pořád stejně ukecaný zmetek.
- Rychlé jako smrt vymazaná sádlem.





ZKLAMALO NÁS

- Divný fyzikální model.
- Z odkazu plošinovek zůstala jen pěkná videa.
- Příliš silné zbraně zadupávají závodnického ducha.

FAIR-PLAY JE PRO BABY

ZÁVODĚNÍ NA TISÍC A JEDEN ZPŮSOB.

Naughty Dog se z daného potenciálu snažili vytěžit skutečně maximum. „Circuit Race" je ozbrojený závod o první místo, v „Death Race" se počítají pouze zabití protivníci, v „Turbo Dash" musíte nasbírat a vypálit co nejvíc turba, „Time Trial" je projíždění tratě pod daný čas. Do arény jsou situovány fragovací „Deathmatch", sbírací „Artifact Race", týmový CTF „Capture" a tagovací „Assassin". Specialitou jsou potom „Freeze Rally" s úkolem nasbírat co nejvíc čas ubírajících orbů nebo „Rush Hour", kde jde o srážky s protijedoucími vozidly. Žel schází prostý závod beze zbraní.



Zbraně sice nejsou dobré, zato střílí hlasitě.



Komu odstávají uši, ať udělá krok vpřed.

kotrmelcích mimo trať, protivníci náskok dojedou a bez skrupulí vás zanechají v prachu za sebou. A naopak, vyšplhat se z posledního místa do čela je obvykle otázka ne více než jednoho kola. Nemůžeme zahnat podezření, že pomalejší závodníci jsou enginem hry zvýhodňováni, což není fér.

ZKLAMÁNÍM JE, ŽE TRATĚ ZŮSTÁVAJÍ I PO NĚKOLIKERÉM PRŮJEZDU VESKRZE ANONYMNÍ, NEB V NICH NENÍ NIC, CO BY VÁM POMOHLO SI MAPU SNÁZE OSVOJIT.

S tím souvisí i návrh zbraní. Na trati se sbírají různobarevné power-upy, jež vám doplňují turbo, zdraví, ale především ofenzivní a defenzivní zbraně. V nabídce je, na co si lze u tohoto druhu hry vzpomenout - od rotačních kulometů přes lasery až po řízené rakety ve třídě ofenzivního arsenálu, od min po nejrůznější samočinné střílny u defenzivních. Problém je, že konkrétní druh získané zbraně volí hra sama a zcela náhodně. Po sebrání červeného power-upu (ofenzivní zbraň) nikdy přesně nevíte, dostanete-li rotačák, nebo paprskomet. Nadobro to zabilo jakýkoliv taktický rozměr soutěže, tolik oblíbený například v *Mashed*. Ani nastavení síly zbraní není zrovna ideální. Jsou na náš vkus příliš silné, což celý závodní model degraduje a volba zajezdit si neozbrojen v *Jak X* bohužel chybí. Mnohem víc než na hráčově řidičském umu tak záleží na prachobyčejném štěstí. Krom toho nezvládáte-li dosud ovládání R1 (střelba) a R2 (turbo) současně ukazovákem i prostředníkem, je čas se to naučit, neboť s přehmatáváním jednoho prstu zde nemáte prakticky šanci.

Jak X vedle příběhové kampaně samozřejmě obsahuje i multiplayer v podobě online hry pro 6 lidí či jako splitscreen pro dva hráče. Přístupné jsou všechny závodní režimy, na něž narazíte v šampionátech. Zklamáním je, že tratě zůstávají i po několikerém průjezdu veskrze anonymní, neb v nich není nic, žádné zpestřující navigační prvky, jež by vám pomohly si mapu snáze osvojit. Alespoň že adrenalinové klima závodů je dík kvalitní a skutečně rychlé grafice znát po celou dobu klání.

Tomu, že *Ratchet: Gladiator* učinil žánrový přerod v akční střílečku, se nelze divit, neboť akční pasáže předchozích dílů byly vždy výborné. Proč si však *Jak X* pro svou novou inkarnaci zvolil právě závody bugin, přestože již v *Jak 3* decentně zaváněly nudou, upřímně nechápeme. Je nám líto, ale podobně nevybalancované závodění v současné konkurenci na plnohodnotný titul prostě nestačí. Raději si přejme, aby další hra s Jakem a Daxterem byla opět poctivá plošinkovka, sic tato populární dvojka skončí v herním domově důchodců. Jo, tady praděděk *Crash Bandicoot* by vám mohl vyprávět (kdyby neměl Alzheimera). ■



Hopsavost bugin nezřídkakdy nabírá až absurdních rozměrů.



VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA



Věrná svému plošinkovému předchůdci. Rychlá.

ZVUK



Dabing skvělý, leč doprovodná hudba nic moc.

HRATELNOST



Neatraktivní tratě, brzy na vás přijde stereotyp.

ŽIVOTNOST



Možnost dokupovat bonusy. A taky online hra.

NEBO ZKUSTE...



BURNOUT REVENGE

Král arkádových závodních her, kterého sesadí až jen další díl.
PLAY 11 **90%**



JAK III

Plošinovka, v níž jsou buginy významnou složkou, nikoliv však jedinou.
PLAY 6 **90%**

SHRNUTÍ

***Jak X* je trefným příkladem toho, že pouze známé postavičky kvalitní hru nedělají. Chce to taky nějaký nápad a obeznámenost s žánrem. Nedá se svítit, tentokrát by to vážně neukecal ani Daxter.**

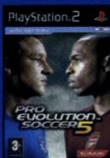
62 PROCENT



HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

INFORMACE

VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: EA
ŽÁNR: Akční adventura
INTERNET: www.harrypotter.ea.com
POČET HRÁČŮ: 2 | **VYDÁNÍ:** V prodeji



PRO EVO SOCCER 5

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami
VÝROBCE: In-house
ŽÁNR: Fotbal
INTERNET: uk.gs.konami-europe.com
POČET HRÁČŮ: 1-8 | **VYDÁNÍ:** V prodeji



RUGBY CHALLENGE 2006

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft/Hip Interactive
VÝROBCE: Swordfish
ŽÁNR: Rugby
INTERNET: www.hip-europe.com
POČET HRÁČŮ: 1-4 | **VYDÁNÍ:** V prodeji

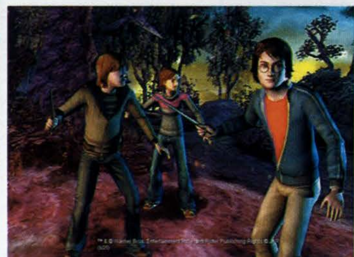
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

ČTVRTÉ POKRAČOVÁNÍ HARRYHO PŘÍHOD

Pokud už jste viděli film nebo četli knihu, dobře víte, o čem nejnovější videoherní pokračování příhod kouzelnického učně je. Samozřejmě především o jeho účasti v Turnaji tří kouzelníků. Hra je rozdělena do jednotlivých úrovní, které se zase dělí na samostatné mise. Před každou misí si zvolíte, koho ze tří hlavních hrdinů chcete ovládat, a ostatní postavičky vás tak jen následují. Své hrdiny si můžete vylepšovat používáním speciálních karet, které si kupujete za fazole. Ano, uhádli jste, fazole sbíráte cestou.

Kritika *Ohnivého poháru* směřuje především ke kameře, která jako vždycky není ani trochu dokonalá, a také ke skutečnosti, že vaši parťáci, které zrovna neovládáte, se občas chovají nerozumně a vy je musíte hlídat. Což ale řeší multiplayer, v němž můžou vaši kamarádi ovládat některou z vámi neobsazených postav. ■





Harry a jeho přátelé mají v každém díle plné ruce práce, tentokrát dvojnásob.

GRAFIKA	
ZVUK	
HRATELNOST	
ŽIVOTNOST	

71 PROCENT





Pro Evo se bohužel může pochlubit tolika nepovedenými věcmi, že nezbývá, než prosit Konami, ať to dají do pořádku

PRO EVO SOCCER 5

RECENZE JAKO NEGATIVNÍ NEKROLOG? CO SE DÁ DĚLAT

Předkládáme neseřazený seznam všech špatných věcí, které jsme našli v *Pro Evolution Soccer 5*. Neškodný kontakt mezi hráči je hned posuzován jako faul. Obránci chodí na procházky, místo aby drželi linii. Hra se přenáší od jednoho malého vápna k druhému. Hvězdy světové velikosti nejsou schopné kontrolovat míč. Hráči bez míče se tak často strkají, že to vypadá, jako by jeden z týmů hrál osobní obranu. Komentář stojí za starou belu. Hráči, které zrovna neovládáte, dělají největší myslitelné pitomosti, třeba zbytečné fauly. Brankáři stojí za prd. Hra nechápe, jak funguje pravidlo o ofsajdu. Počítač podvádí. Nejlepší hráči nejsou o moc lepší než ti průměrní. Rozhodčí jsou žalostně vrtkaví. Hráč nutně nestřílí tam, kam při kopání míříte. Rozhodčí se hodně pletou do cesty. Když váš tým vede o gól, jeho morálka upadá. Hráč s míčem hrozně zpomalí a není chopen utéct obráncům. Je snad tohle hra, která by si zasloužila hodnocení přes 90 procent? ■

GRAFIKA	
ZVUK	
HRATELNOST	
ŽIVOTNOST	

79 PROCENT

RUGBY CHALLENGE 2006

RUGBY? TAKOVÁ TA RVAČKA S MÍČEM

V Česku rugby nepatří mezi masové sporty. Žádný úspěch za námi, nic v dohledu, kluci hrají spíš fotbal nebo hokej a na rivalitě Angličanů a Francouzů, kteří se na hřišti řežou hlava nehlava, tu málokdo vidí něco zajímavého. Už i ti Angláni sledují spíš kriket. V roce 1995 však bylo rugby cool, hlavně díky hvězdě jménem Jonah Lomu, který své jméno dokonce propůjčil jedné videohře. *Rugby Challenge 2006* je už bez Lomua, ale je od stejného vydavatele. Jde sice o realističtější pokus, ale stále dokáže nabídnout bezva zábavu. Bohužel jedna zásadní chyba zůstala: přihrávky občas míří deset metrů za vás, a vy tak snadno ztrácíte dobyté území. Až to jednou Swordfish udělají úplně dobře, bude z toho opravdu dobrý simulátor rugby, takhle jde jen o slušnou hru. Pořád je to ale lepší než *EA Rugby*. Jestli patříte mezi rugbyové fanoušky, mrkněte na to. Jinak zůstaňte u fotbalu. ■



O té skrumáži vám toho moc zasvěceného neřekneme, ale podívejte, jak hrozně vypadají ti Skoti.



Ano, v rugby se kope, podobně jako ve fotbale. Ale také hází. A boduje se tak, že... Raději to zkuste.

GRAFIKA	
ZVUK	
HRATELNOST	
ŽIVOTNOST	

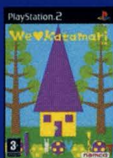
73 PROCENT



NBA 2K6

INFORMACE

VYDAVATEL: 2K Sports
VÝROBCE: Take 2
ŽÁNR: Košíková
INTERNET: www.2kgames.com
POČET HRÁČŮ: 1-4 | **VYDÁNÍ:** V prodeji



WE ❤ KATAMARI

INFORMACE

VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: Namco
ŽÁNR: Těžko říct
INTERNET: http://katamari.namco.com
POČET HRÁČŮ: 1-2 | **VYDÁNÍ:** Jaro 2006



NHL 2K6

INFORMACE

VYDAVATEL: 2K Sports
VÝROBCE: Visual Concepts
ŽÁNR: Hokej
INTERNET: www.2ksports.com
POČET HRÁČŮ: 1-8 | **VYDÁNÍ:** V prodeji

NBA 2K6

LETOŠNÍ NEJLEPŠÍ KOŠÍKÁŘSKÝ POKUS... A BEZ PLETENÍ

Vzhledem k tomu, že my známe akorát bago a vybíjenou, tak vám toho moc neprozradíme. Ale i my malí (i když máme slušný výskok) dokážeme pochopit, že vám tahle záležitost umožní vyzkoušet si, jaké to je být hráčem NBA. A že to, sakra, znamená vo dost víc než jen řezání do bólu, to je bez diskůzi. Z našeho (nízkého) po(d)hledu jsou na hře zajímaví hlavně pěkně animovaní hráči a plynulost. Užili jsme si spoustu legrace hraním sebou samých a tak sprostými řečmi, kterým ani nebylo skoro rozumět.

Sledovat ten zmatek je vážně bezva, a komentář je skvělý. Rozhodně povedený pokus, který uspokojí fandy sportu i příležitostné hráče. Onlinová hra potěší lidi s moderním vybavením a stejně dobře vybavenými kamarády. Hudba (postrádá prvky country a folku) hru bezvadně doplňuje a potěší hlavně fanoušky rappu a sprostých hlášek. Takže do toho. ■



Do policejního protokolu později uvedla, že nebyla až tak opilá, prý si jen nevšimla všech těch lidí okolo.



Střelba šestek teď probíhá díky novému systému s pomocí analogového joysticku. No, hlavně když se vyhneme dalšímu použití písmen a-n-a-l... brr.

GRAFIKA, ZVUK, HRATELNOST, ŽIVOTNOST

83 PROCENT



Ke screenshotu z *Katamari* se popisek píše opravdu těžko, protože je to prostě úplně mimo - kouli. Ale ne na dlouho...



Láska, sex a inteligence jsou jen tři z věcí, které *Katamari* má a *FIFA Street* nemá.

WE ❤ KATAMARI

MCDONALD ZAČAL NABÍZET ZDRAVOU STRAVU

Existují obecné hry, které obsahují zbraně, fotbalové míče, zpomalené záběry a krabice určené k posouvání, a pak je tu také *Katamari Damacy*. Je to naprosto neobecná, zcela konkrétní hra. Valíte Katamari a sbíráte tím předměty. Nejdřív malé, jako třeba špendlíky, šrouby nebo baterie. Čím větší kuličku věcí nashromáždíte, tím větší předměty do ní dokážete začlenit. A když mluvíme o velkých věcech, myslíme tím jumbo jet a tak podobně. A tohle harampádí budete milovat.

EA se do téhle hry nepokoušeli nic vecpat. Žádný DJ kdovíkdo, žádná celebrita. Nic. A tak vznikl prostě zajímavý a děsně zábavný titul bez zbytečností. Koulení míče pomocí dvou analogových joysticků by nemělo být tak příjemné a návykové. A už vůbec bychom nečekali, že by taková mohla být hra od EA. No vidíte, ona je a my jsme jenom rádi.

EA, my vás milujeme. Prosím, vezměte svoje odporně velké koule peněz a používejte je příště hlavně k vydávání zajímavých japonských her, jako právě teď. Budete mít mnohem víc přátel. ■

GRAFIKA, ZVUK, HRATELNOST, ŽIVOTNOST

88 PROCENT

NHL 2K6

TOUHU PO HOKEJI USPOKOJÍME NA POČKÁNÍ

Jestli jste někdy viděli americký film Proutníci, víte moc dobře, o čem jsou tyhle hokejové videohry-simulátory. „Víš co, Miku? V týhle hře jim můžeš spustit krev z hlavy." „No tak, ať teče krev!"

Hokej je prostě to pravé pro videohry. Tak trochu jako fotbal (dvě branky jsou pořád dvě branky, ne), ale hráči se pohybují rychle, puk létá taky rychle, prostě takový *Sonic* nebo *Formule 1* na ledě. Můžete se tu masit a srážet po libosti. Je tu spousta odlesků na ledu. A k tomu skvělý zvuk, divoký komentář, řev arény... Prostě poklad pro herní byznys.

Hrát může každý. Že jste posledních padesát let žil v Trinidadu a nechápete, o co tu jde? Nevadí, pojďte si zahrát a až zničíte první ovladač a porazíte soupeře 11:2, budete spokojení tak jako tak. A když pak zjistíte, že se tahle věc hraje na třetiny a ne poloviny, takže vás čeká ještě dalších dvacet minut, budete nadšení. ■



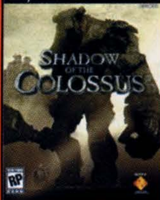
Vedeme 5:0! A to používáme jen dvě tlačítka a chvílemi saháme po brambůrkách. Není nad dobrou bezduchou



Sportovní hry od Visual Concepts 2K jsou tak dobré, že kvůli nim vznikl nový vydavatel 2K Sports.

GRAFIKA, ZVUK, HRATELNOST, ŽIVOTNOST

81 PROCENT



SHADOW OF THE COLOSSUS



INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** | Sony
ŽÁNR: Akční adventura | **INTERNET:** www.shadowofthecolossus.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_16 rozdílných Kolosů.

_Hezčí než vlastní 15letá milenka.

_Plurál od Kolos bude Kolosové nebo Kolosi?

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Tým vývojářů zodpovědný za *Shadow Of The Colossus* se sám o sobě nijak zvlášť neproslavil, nicméně jejich předešlé dílo *Ico* je po právu označováno za skutečnou moderní klasiku. Prodeje naneštěstí nebyly nijak závratné, a proto doufejme, že tentokrát se jim povede mnohem lépe.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI (USA)

AUTOR
DIMITRIS SIANOS

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

HOLLYWOODSKÁ HEREČKA, ŠLO BY ASI O NATALII PORTMAN. Je pohledná, velice talentovaná a navíc projevuje důvtip skoro jako Ivo Šmoldas. Co víc byste si u ženy mohli přát?

PRVNÍ ÚROVEŇ

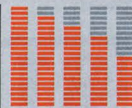

Ze srázu se nám naskytl pohled na prvního z Kolosů. Němý úžas!


Prokličkovat pod jeho tlapami je větší problém, než se zdálo.


Obrova slabina je odhalena. Nyní už jen zbývá do ní zatít meč.


Kolos padá poražen, ale čím to, že cítíme vinu?

HERNÍ ČAS




Střelba šípů spolehlivě upoutá Kolosovu pozornost. V reálu bychom si něco takového netroufli.


Být laskavý na svého koně se vždy vyplatí. Když smutní, poplácejte ho.


Kolos má těžký krok.

SHADOW OF THE COLOSSUS

CO JE MALÉ, TO JE HEZKÉ. CO JE VELKÉ, TO JE HEZČÍ!

Zápletka zahajující *Shadow Of The Colossus* je takřka pohádkově banální. Mladý muž usilující o vzkříšení své milované, jež byla zatracena vinou tajemných obětních rituálů, přijíždí k monumentálnímu chrámu, aby se dozvěděl, že jedinou jeho šancí je porazit 16 Kolosů žijících neznámo kde v zakázané pustině. Nasedne na věrného oře Agra a nedbaje našeptávajícího hlasu, který varuje před možnými osudovými následky, se vydává vstříc svému poslání.

Navzdory jednoduchosti této premisy se *Shadow Of The Colossus* daří to, na čem si nepřeberná řada ostatních titulů vylámala zuby - vzbudit ve hráči skutečné emoce. Pro jednou vám na svěřeném digitálním hrdinovi doopravdy záleží a pociťujete nefalšované obavy o jeho bezpečí. Nikoliv z pouhé nelibosti nad tím, že bude nutné znovu procházet již odehranou úroveň, nýbrž protože svému avatarovi upřímně přejete úspěch. Přejete si záchranu dívku Mono bezvládně odpočívající na chrámovém oltáři a cítíte starost o svého koňského společníka, jediného přítele, jenž vás bude při putování opuštěnými pláněmi doprovázet. Co víc, po čase dokonce začnete sympatizovat se svými obřími protivníky a pokaždé, když se rozezní smuteční hudba doprovázející Kolosův skon, váš pocit viny ještě vzroste. Je obtížné vysvětlit, čím přesně vás hra zatahá za srdce, činí to ale s neobyčejným umem a skýtá tak zážitky sahající za hranice televizní obrazovky i vibračního ovladače.

Je samozřejmé, že všechny zmíněné emocionální vazby ať už k rytíři nebo jeho zvířeti by vyšly vniveč, pokud by nebyly podloženy patřičnou dávkou hratelnosti. *Shadow Of The Colossus* ovšem ani v tomto bodě nezklame, neboť obsažená herní náplň je vskutku unikátní a nezapomenutelná. Před tím, než se Kolose jmete zahubit, musíte vypátrat jeho pozici, což samo o sobě není nic snadného. Křižování pusté krajiny na hřbetu Agra je osamocující úděl, namísto depresí z izolace se vás však zmocní průzkumnické nadšení. Zaručeně se budete cítit jako pionýr zavítavší do panenské krajiny, na níž dosud lidská noha nestanula. Konečně po té, co Kolose doženete, vás za nebezpečného kličkování pod jeho chodidly čeká hledání příhodného místa, kde naň vyskočit.

Pravá zábava pak přichází až při šplhání po těle Kolose, kde se snažíte vší silou

NA TY, JEŽ VŮČI VIDEOHRÁM NEMAJÍ PŘEDSUDKY, ČEKAJÍ ZÁŽITKY, KTERÉ NIKDY PŘEDTÍM NEOKUSILI.


Možná jsme povrchní, kochat se podobně nádhernými scenériemi nás však nikdy neunaví.

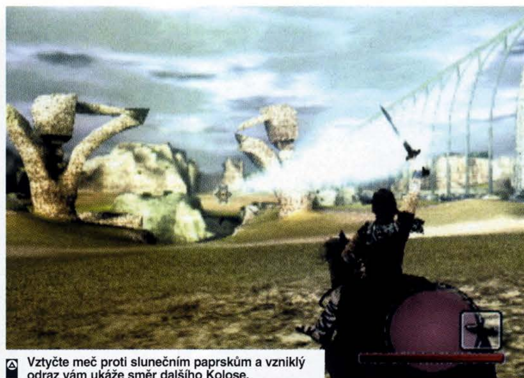

Krása chrámu, do nějž v úvodu přijíždíte, je omračující, ale to je pouze začátek.

POTĚŠILO NÁS
- Neuvěřitelně krásné.
- Bezvýhradně jedinečný zážitek.
- Dechberoucí design Kolosů.



ZKLAMALO NÁS
- Grafika chvílemi nepříjemně trhá.
- Kamera občas reaguje zmateně.
- Je zde pouze 16 Kolosů. My chceme víc!


Náš neohrožený hrdina se na první pohled nezdá býti Kolosům rovným soupeřem.


Vztyčte meč proti slunečním paprskům a vzniklý odraz vám ukáže směr dalšího Kolose.

BONUSY! BONUSY! ČTĚTE POZORNĚ!

KONEC JE POUZE ZAČÁTKEM.

Jednou z mála stížností zaznívajících na adresu *Ico* byl jeho nedostatek bonusů. Po dohrání hlavní story se otevřela dvojhra, v níž mohl váš parťák přímo ovládat Yordu. Navrch jste obdrželi schopnost rozumět pohádkové řeči, což se v praxi projevovalo tak, že veškeré titulky byly při druhém hraní namísto klikyháků v angličtině. *Shadow Of The Colossus* jde ovšem dál a po dokončení příběhu zpřístupní dva nové herní režimy. První z nich nabídne vyšší obtížnost, což samo o sobě nezní nikterak úchvatně, nicméně v kombinaci s druhým režimem - tzv. „Time-Attack", jehož zadáním je porazit všech 16 Kolosů v určeném časovém limitu, přičemž za každé dva úspěšně zdolané obdržíte některý speciální předmět do základní hry - jde o příjemně motivující prvek.



Finální šestnáctý Kolos je dle očekávání největší ze všech.

udržet, zatímco gigantický tvor mlátí svými tlapami okolo v zoufalém pokusu vás setřást zpátky na zem. Nadšení, jež se dostaví, když celou toto horolezeckou túru překonáte a zasadíte poslední ránu do obrových slabin, je nevýslovné - porazili jste přeci Goliáše! Ještě štěstí, že je námi ovládaný David i přes svou drobnou postavu obdařen vitalitou olympijského atleta, neb běhá, skáče, plave i šplhá, aniž by se byť jen zadýchal. Je přímo potěšením s ním Kolose porážet.

Bohužel, ani *Shadow Of The Colossus* není zcela dokonalý a nikoho asi nepřekvapí, že roli nejslabšího článku zde sehrál zastaralý hardware PS2. Herní svět je hrozitánsky rozlehlý stejně jako samotní Kolosové, s nimiž v něm bojujete, a jelikož je nám vše prezentováno bez jediné nahrávací obrazovky, hra v určitých okamžicích běží drobet pomaleji, než by nám bylo milé. Stává se rovněž, že kamera v okolí členitého terénu nečekaně škobrtne o nějakou překážku, což vyústí ve chvilkovou dezorientaci. Teď si nejspíš pomyslíte, že jsme šťouralové, co se mermomocí snaží najít jakoukoliv chybu, a máte pravdu. Žádná z nich na skvělé hratelnosti nikterak neubírá.

Mluvíte-li o *Shadow Of The Colossus*, je velmi těžké neznít jako další z řady nadšených fanatiků, kteří obvykle tráví hodiny na internetových fórech. Jde totiž o titul, jenž nepochybně spustí novou lavinu debat na téma, zda-li hry považovat za umění, či nikoliv. Pointa takové diskuze je však jinde. *Shadow Of The Colossus* je v první řadě videohra - elektronické dílo vyrobené za účelem pobavit lidi, co si rádi hrají. Na ty, jež vůči videohrám nemají předsudky, čekají zážitky, které nikdy předtím neokusili, něco, co svou originalitou naprosto vyčnívá ze současné vlny herních plagiátů a každoročních sportovních edic. A třebaže technická realizace není dokonalá, její takřka nadpozemský půvab a emotivní atmosféra zkrášlují náš život víc než lecjaká rádoby snobská mazanice či skulptura.

Chceme společně věřit, že *Shadow Of The Colossus* bude úspěšný, neboť by tak ostatním vývojářům a vydavatelům dokázal, že vyrobit hru „pro dospělé" obnáší cosi víc než mix vulgarit a krvavého násilí. V tomto ohledu bezpochyby půjde o stěžejní titul, jelikož významným způsobem ovlivňuje směr, jakým by se měl ubírat celý herní průmysl. ■


Postávat zde není právě moudré, ale co bychom neudělali pro pěkný screenshot.


Dobrým nápadem je, že v místě pro save si hrdina hodí šlofíka.


Většina Kolosů je inspirována reálnými tvory. Tento připomíná vola, jen kapku přerostlého.


VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Dokonalost sama. Chudáček PS2 se musí pěkně potit.

ZVUK

Doprovodná hudba je fantastická, efekty jakbysmet.

HRATELNOST

Ani ojedinělé zaváhání kamery zábavu nijak nesráží.

ŽIVOTNOST

Nejde zrovna o nejdelší hru, leč bonusy to jistí.

NEBO ZKUSTE...


ICO
Ico je dosti odlišného ducha, avšak srovnatelně okouzlující.
NERECENZOVÁNO


WARRIOR WITHIN
Obsahuje střety s gigantickými bossi a ojediněle i atmosféru izolace.
PLAY 6 93%

SHRNUTÍ

Je čarokrásný, je originální a navrch toho všeho je *Shadow Of The Colossus* i výborně hratelný. Nabízí zcela nový náhled na žánr akčních adventur. Prokažte sobě i nám službu a kupte si ho.

93 PROCENT



DRAGON QUEST VIII

INFORMACE

VYDAVATEL: Square Enix | **VÝROBCE:** Level-5
ŽÁNR: RPG | **INTERNET:** www.dragonquest8.com


1 hráč


Memory Card


Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Prodalo se přes čtyři miliony kopií jen v Japonsku.

_Návrh postav od tvůrce Dragon Ball Z Akiry Toriyamy.

_Přes 100 hodin hratelnosti.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Level-5 se stává trochu pozoruhodným vývojářem RPG, s výbornými hrami Dark Cloud a Dark Chronicle v rukávu a senzační Rogue Galaxy slibované na příští rok. Tohle je první Dragon Quest této společnosti, ale jedná se o takový triumf, že si dokážeme představit, že nebude poslední.

RECENZE



DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI (USA)

AUTOR
MAREK KLUČKA

KDYBY TAHLE HRA BYLA

KOMEDIÁLNÍ DVOJICÍ, BYLI BY TO ŠIMEK A GROSSMAN. I když jejich divadelní šou skončila už před 35 lety, jejich komické povídky jsou i dnes stejně vtipné, jako byly tehdy, a to dokazuje, že i staré věci mohou být skvělé.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Je tu tolik a tolik míst k vidění. Ta rozlehlá jsou samozřejmě lepší.


Mít pořádný svět, který se dá přejít, bylo vždy spíše raritou.


Rozsah světa *Dragon Quest VIII* je rozhodně dechberoucí. A jeho prozkoumávání je také zábava.


Zoom kouzlo je rozhodně dar z nebes, umožňuje vám cestovat po světě, jak jen chcete.

HERNÍ ČAS




Bojový systém vám jednoduchostí vleze pod kůži a rozhodně je zábavný.


Není to pouhá shoda okolností, že hrdina *Dragon Quest VIII* se jmenuje Marek, protože tak jsme ho pojmenovali sami.


Všimněte si vpravo. Kdo na nás po očku kouká? Tomu se říká vliv na ženy.

DRAGON QUEST VIII

DOKAZUJE, ŽE V RPG ŽÁNRU JE TOHO VÍCE NEŽ JEN *FINAL FANTASY*

Rozdíl ve vkusu japonských a západních hráčů je něco jako nebe a dudy. My ujíždíme na *FIFA* a *GTA*, oni zbožňují hry, ve kterých vystupují ženské androidky a/nebo andělé. Spousta her, které jsou vysoko na japonských žebříčcích, pro nás zůstává záhadou, stejně jako provokativní názvy vyvedené nádhernými tahy štětce. Nicméně jedna z věcí, kterou s nimi máme společnou, je smysl pro dobrodružství - zkoumání vzrušujících světů, dobývání magických království a zachraňování ženských androidů a/nebo andělů.

Nejnovější hra z nekonečné série *Dragon Quest* je titul, který nám servíruje jednu z nejvelkolepějších a nejvděčnějších cest, na jakou jsme se kdy pustili. Pod japonským obalem se ukrývá epický quest, který přináší více než 100 hodin procházení podzemí a masakrování monster. I když tu nenajdete nikoho s amnézií (bohužel ani žádné ženské androidy a/nebo anděly), *Dragon Quest VIII* má aspoň vznešeného krále, který byl proměněn v trolovitou želvoidní věc, a krásnou princeznu, která má takovou smůlu, že obývá koňské tělo. V roli osamělého královského rytíře, který přežil útok, který uvrhl princeznu a krále do oné strašlivé situace, křižujete obrovský svět v honbě za bídným Dhoulmagem, maniakem odpovědným za osud vašeho království. Jednoduchý příběh, to ano, ale budete ho chtít sledovat až do konce.

trhu a ohromná mapa světa je plná škvírek, do kterých můžete strkat nos. Pokud chcete, můžete klidně jen nakouknout do zážitků v *Dragon Quest VIII* a stejně si užijete skvělou zábavu, ale opravdovou odměnu si vyslouží jen ti odvážní, ti, kteří skočí do jezera bez toho, aby zkontrolovali teplotu.

Dragon Quest VIII je po technické stránce úžasný, a na hru, která je rok stará, vypadá stejně dobře jako při japonském uvedení.

DRAGON QUEST VIII SE ZŘÍKÁ KOMPLEXNÍCH BOJOVÝCH SYSTÉMŮ, A TUDÍŽ DODÁVÁ KONÉJSIVÉ STAROMÓDNÍ POCIT

Dámy vědí, že velikost není všechno, takže je dobře, že je *Dragon Quest VIII* plný nezanedbatelných malých věcí. Strávíte věky, než se vypořádáte s hlavním příběhem, ale cestou určitě neodoláte i dalším rozptýlením, která si na vás hra připravila. Jsou tu například vedlejší questy větší než některé hry na

Grafické ztvárnění je ohromující a tvoří žijící, dýchající svět plný postav. Dabing je vynikající a soundtrack je ještě lepší než v japonské verzi. Toho v Square Enix dosáhli nahrazením původních MIDi skladeb plně orchestrální verzí nahranou speciálně pro *Dragon Quest VIII*. Dokonce ani tyto úspěchy ale

POTĚŠILO NÁS
- Opravdu hodně rozlehlé.
- Vynikající dabing.
- Příjemně staromódní.

ZKLAMALO NÁS
- Pro někoho možná až moc rozlehlé.
- Nebude tady věčně.
- Předpokládáme, že jednoho dne bude po všem.



Největší poklad je v záběru schován štítem, ale my víme, co pod ním má.


Odlesk čočky je trošku staromódní, ale v *Dragon Quest VIII* je krásný, stejně jako všechno ostatní ve hře.



Tahle banda Mummi půjde brzo pod drn, zase staromódní, ale to je základem celého *Dragon Questu VIII.*

nejsou hlavní hvězdou večera, pouze vylepšují pastvu pro naše oči a uši, aby nám pomohly ponořit se do dobrodružství.

Nedá se říct, že *Dragon Quest VIII* je jenom obal bez obsahu, protože mechanika toho, co dělá RPG tím, čím má být, je zvládnutá se stejnou elegancí jako všechno ostatní. Základem každého RPG je bojový systém, protože právě s ním strávíte nejvíc času, ať už je to na slunečních polích nebo v hlubokých vlhkých jeskyních. Naštěstí princip postupu po úrovních se nikdy nestane lopotou, a obvyklá rozmrzelost, která trápí mnoho RPG, je vystřídána skutečnou touhou získávat další zkušenosti a změnit vaši skupinu na partu neporazitelných bojovníků.

Nekomplikovaný systém, který byl dobrý pro sérii *Dragon Quest* už od začátku, zkrátka slaví úspěchy. Ano, můžete už sice vidět vaše postavy, jak útočí, ale to jsou jediné změny, které se v systému udály. Je to jednoduché. Funguje to. Je to *Dragon Quest.* Ale především je to příjemné a plné výzev.

Všechny prvky, které jsme vyjmenovali, vytváří dohromady zážitek, jenž je nám důvěrně známý, ale přesto zároveň naprosto svěží a neotřelý. RPG maniaci už bezpochyby viděli všechno, co tato hra nabízí, ale jsou to právě jedinci, kteří to ocení nejvíce ze všech. Skutečnost, že i normální hráči se stejně jednoduše nechají vtáhnout do dobrodružství, je certifikátem kvality této hry. Prvních 20 hodin je velice lineárních, hra vám říká, co přesně chce, abyste udělali, a kam chce, abyste šli. Nicméně když se svět naplno otevře a je vám odhalena plná šíře epického questu, investovali jste do toho už tolik a zoufale toužíte vědět, jak to dopadne, že nebude těžké obětovat ještě kus života, abyste hru dokončili.

A to je na tom to nejlepší - zdánlivá jednoduchost vás vtáhne do hry a udrží vás tam, a když vás po dlouhých hodinách vyplivne, budete chtít víc. Má schopnost zbořit bariéry mezi východem a západem (nebe a dudy) a přinutí vás zapomenout na *FIFA* a *GTA*, a taky na ženské androidy a/nebo anděle. *Dragon Quest VIII* je prostě klasikou v každém smyslu toho slova. ■

JAK V JAPONSKU?

DRAGON QUEST ZNÁMĚJŠÍ NEŽ JEŽÍŠ

Je těžké pro zápaďáky pochopit, jak populární jsou hry série *Dragon Quest* v Japonsku, ale od vydání první hry v roce 1986 pro NES se série stala kulturním fenoménem. Na rozdíl od jiných her z té doby *Dragon Quest* zkombinoval jednoduchost se svérázným světem a fascinujícím příběhem, který si můžou všichni vychutnat. Její nenucený přístup ke hraní jí přinesl značnou přitažlivost, a také jí pomohl ke stejnému ohlasu u dětí i dospělých.

Tato japonská milostná aféra se sérií přivedla mnoho odpadlíků zpátky k jejich konzolím, když vydali novou hru. Skutečnost, že *Dragon Quest VII* a *VIII* jsou nejlépe prodávané PS a PS2 hry v Japonsku (v tomto pořadí), to perfektně vystihuje. Zajímavé je, že od doby *Dragon Quest III* bylo v Japonsku nelegální vydat *Dragon Quest* hru kdykoliv jindy než o víkendu, nebo ve státní svátek, protože tolik lidí si vzalo volno, aby si ji mohli jít koupit.


Toto je *Dragon Quest I*, ale abychom byli fér - byl vydán před dvaceti lety.



Podívejte... I potvory, se kterými bojujete, jsou okouzlující. A to je pravděpodobně to nejlepší na *Dragon Quest VIII.* Dá se říci, že jsou přímo šťavnaté.


Hrdina je tak trošku jako sysel, co všechno nenosí po kapsách... Jmenuje se Munchie, a občas ho dokonce ovládáte. A to je přeci skvělé.



VERDIKT

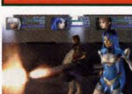
GRAFIKA ■■■■□
Víc než rok stará hra, ale pořád jedna z nejlépe vypadajících PS2 her.

ZVUK ■■■■□
Nově nahraný soundtrack a dabing je vynikající.

HRATELNOST ■■■■□
Stará, staromódní, ale jako všichni víme, moudrost přichází s věkem.

ŽIVOTNOST ■■■■■
Děláte si legraci, že? Přes 100 hodin hraní, když chcete.

NEBO ZKUSTE...


XENOSAGA EPISODE II
Hej, pro jednou jsme si nevybrali *Final Fantasy* nebo *Dark Chronicle.*
PLAY 12 **84%**


STAR OCEAN: TIL THE END...
Ačkoli není tak dobrá jako *Dragon Quest VIII*, dosahuje jeho kvalit.
PLAY 7 **79%**

SHRNUTÍ

***Dragon Quest VIII* je hrou více než založenou na starých zvycích, navíc však dodává něco trošličku jiného, než jsme u této série byli zvyklí. Unikátní šarm čišící z této hry z ní dělá RPG nejvyššího řádu. A opravdu si zaslouží, aby se prodávala stejně dobře na západě jako v Japonsku.**

94 PROCENT



2006

BUDOUCNOST JE TADY! MINULOST JE V ČUDU A MY UŽ SI (I KDYŽ MÁME PŘI UZÁVĚRCE TEPRVE PŮLKU PROSINCE) UŽÍVÁME NOVÉHO ROKU. NE, NEJSME KOUZELNÍCI, ALE MÁME VŠECH PĚT POHROMADĚ A VÍME, ŽE NÁS Z HLEDISKA PLAYSTATION ČEKÁ NEJLEPŠÍCH 12 MĚSÍCŮ VŠECH DOB. NEBO TO TAK ALESPOŇ VYPADÁ...

Trávíme až příliš mnoho času v budoucnosti. Ve vaší budoucnosti. V budoucnosti každého muže, ženy i dítěte, které vlastní PlayStation, nebo i všech těch, kteří jí vlastnit chtějí. Byli jsme se podívat v budoucnosti a zjistili, co nás čeká. Nevíme to s naprostou určitostí, ale máme docela dobrou představu. Takže - jaké karty drží v ruce Sony pro rok 2006? Samozřejmě je to *EyeToy: Play 5*, nové díly *SingStar* a *Buzze*, ale na to jste se nás asi neptali. Tak tedy - nejvyšší kartou v rukou Sony je samozřejmě PlayStation 3.

Ale bylo by naivní si myslet, že chce současně s premiérou PS3 zamknout naši PlayStation 2 ve sklepě. Nikoliv! Rok 2006 bude pro PS2 stejný jako rok 2001 pro PSone. Jen mnohem mnohem větší. Když už si všichni mysleli, že mele z posledního, předvede nám tanec, který jsme od ní ještě nezažili.

A pak je tu ještě jedna bomba. Bomba s označeným PlayStation Portable. Také z ní jsme nadšení a po trochu pomalejším přísunu lepších her se zřejmě už od samotného začátku roku dočkáme pořádných pecek. O zajímavých doplňcích, perifériích a vylepšení ani nemluvě!

Ohledně budoucnosti jsme za normálních okolností docela skeptičtí. Koneckonců, co si o ní také máme myslet, když se podíváme na Battlestar Galactica a vidíme, že v budoucnosti všichni používají létající motorky a na hlavách nosí helmy, které vypadají, jako by byly navržené ve starověkém Egyptě. Věřit? Ne. Ale nemusíme přece věštit konec století. Vstupujeme do roku, který slibuje více než pár dalších GTA klonů a her s bullet-time. Vstupujeme do roku, kdy uvítáme PlayStation 3, kdy naplno pochopíme možnosti PlayStation Portable a kdy také všemi mastmi mazaná Sony dokáže znovu přesvědčit svět, že i v PlayStation 2 stále zbývá síla, kterou je neradno podceňovat! ■

PŘIPRAVTE SE NA FANTASTICKÉ

FANTASTICKÁ 4

FANTASTICKÁ 4

DVD
ČESKÝ DABING 5.1
OBSAHUJE

20th Century Fox Home Entertainment

soundtrack právě
v prodeji, distibuce



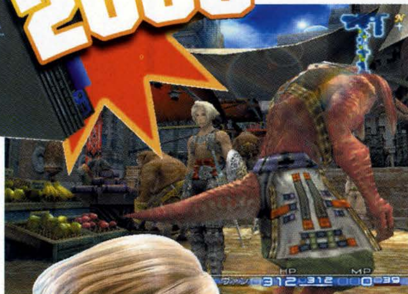
score

PLAY

DVD movie

BONTON FILM







Na Xbox 360 vyjde XI, na PlayStation 2 XII. Je třeba něco dodávat?

SQUARE ENIX NÁM LŽE

ALE KDYŽ JDE O *FINAL FANTASY*, JE NÁM TO FUK!

To vám o téhle hře říkáme všechno, co víme. Když jsme článek dopsali, hru jsme si měli příležitost z japonského dema zahrát. Co vám máme povídat, je naprosto úžasná, něco podobného jsme na PS2 už dlouho nezažili a těšíme se, že v roce 2006 vyjde možná vůbec nejlepší PlayStation 2 hra vůbec.

FF XII není žádný „spin off", je to čistokrevná nefalšovaná *Final Fantasy* hra. Najdete v ní postavy v teenagerském věku, kouzlení, bojové systémy, čekání na tah, orchestrální soundtrack a hlavně piráty! Tedy, vesmírné piráty. A co je nejúžasnější? Nebude mít online podporu, takže se budete moci zavřít v obýváku a hrát tak dlouho, jak jen budete chtít. Týdny, měsíce, roky. Stejně jako jste to udělali už několikrát s předchozími díly.

Zbývá jen jediná otázka - kdy to tu konečně bude? Odpovídáme, že v roce 2006. Nic lepšího si za celý rok nezahrajete, to nám věřte!





Poslední díl *Final Fantasy* na PlayStation2. Třináctý díl vyjde pochopitelně už na PS3!



Je to něco jako *Killzone* vs *Burnout Revenge*. Všechno lze zničit!





Když se na internetu objevily první screenshoty z *Black*, lidé si mysleli, že jsou z PS3.

Criterion odmítá vyvíjet pro PS3, dokud nevyždíme poslední kapku výkonu z PlayStation 2. Jó, to chápeme!

VŠECHNO BUDE ČERNÉ!

KLÍDEK, ŘEČ JE O HŘE *BLACK* OD TVŮRCŮ *BURNOUTU*!

Pokud je jen jeden žánr, který jsme si zatím na konzoli neužili do sytosti, jsou to first-person střílečky. Ne, že by jich bylo málo. To jen poptávka po 3D střílečkách je taková, že ji nedokáže nic ukojit. Což nás přivádí k tvrzení, že příští rok naše touhy konečně jedna hra ukojí. Jmenuje se *Black* a bude to zabiják!

Představte si, čím se stal *Burnout* vedle *Gran Turisma*. Představte si tu rychlost, dravost a nadšení z *Burnoutu 3*. Pálící oči, sucho v ústech a neustálá potřeba hrát znovu a znovu. Představte si to pochopení esence videoherní zábavy a tohle všechno teď aplikujte do hry, ve které střílíte ze zbraní. *Black* se nesnaží být chytrý, není to historická lekce. Jste to vy proti stovkám teroristů. Je uhlazenější než tučňák na ledovci a má více akce než toaleta ve vaší oblíbené zaplivané hospodě. No, to byla slabá přirovnání, uznáváme - zkrátka a dobře, přichází střílečka od tvůrců hry *Burnout*. A to je to, co vám chceme říct. Že každý, dočista každý žánr potřebuje svůj vlastní *Burnout*. Střílečky ho dostanou! ■


Black není hra, kterou můžete hrát při kocovině. Udělá se vám zle!


K vývoji byl využit systém Renderware. Díky bohu za něj!

SLAVNÝ ROK PRO PLAYSTATION 2

ČEKÁ NÁS JEŠTĚ SPOUSTA SKVĚLÝCH TITULŮ

Od premiéry PS2 uběhlo pět let a teprve teď budeme sklízet ovoce!

Všichni mají strach, že už nebude co hrát. Už vloni na E3 jsme měli trochu obavy, zda se ještě letos dočkáme nějakých kvalitních her, ale zdá se, že nás většina vydavatelů (v čele se Sony) převezla. Na svých stáncích sice prezentovali nové „next-generation" tituly, ale v kuchyních pilně kutily nové PS2 hry, které připravují na trh pro rok 2006. Dočkáme se tak dalších několika set nových her! Haleluja.

Ano, je jasné, že bude stoupat počet her určených pro mladší hráče a hardcore záležitosti postupem času ustoupí do pozadí, ale ten čas je ještě daleko. Koneckonců je to zřejmé ze stránek našeho časopisu - příští rok bychom se kromě notoricky známých her jako je *Black, Final Fantasy XII, Tomb Raider: Legend, Forbidden Siren 2, Kingdom Hearts 2, Hitman: Blood Money, Driver: Parallel Lines, Splinter Cell 4, The Godfather* nebo *Shadow of Colossus* (a spousty dalších, na to tu vážně místo nemáme) měli dočkat i řady méně známých „hardcore" skvostů jako *Just Cause* (vynikající střílečka ve stylu GTA na tropickém ostrově), *Devil Knights* (akční hra od Capcomu), *Rule of Rose* (survival thriller od Sony), *Rogue Galaxy* (více v preview), *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* (yes!), *Tourist Trophy* (motorky od tvůrců *Gran Turisma*), *Ikusagami* (válečná vřava na PS2 tak, jak jí neznáte) a... nestačí vám to už? ■











PlayStation Portable sešlapuje plyn

PSP SICE NENÍ JEN HERNÍ PŘÍSTROJ - ALE BRZY SE KONEČNĚ DOČKÁME I SKVĚLÝCH HER!



PlayStation Portable byla na trhu teprve pár dní či týdnů, když jí hackerská komunita rozebrala do posledního šroubku a udělala z ní něco mnohem... většího. Sony mohla dodávat vylepšený hardware, aby tím zabránila tomuto nelegálnímu počínání, ale efektivita tohoto kroku je (mírně řečeno) sporná. Proti malému týmu vývojářů stojí celá planeta hackerů a kdo podle našeho názoru „vyhraje", je docela jasné.

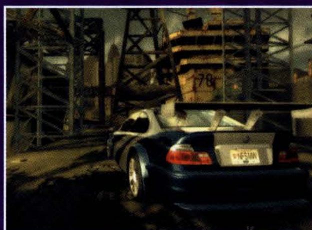
V žádném případě tím nechceme říct, že podporujeme hraní pirátských her. Tvrdíme však, že se bude stále zdokonalovat emulační software a budou vznikat stále lepší amatérské hry či aplikace. Verze operačního systému Macintosh OS 9 už byla na PSP úspěšně emulována. Jediný problém je, že se načítá devět hodin. Jasně, PSP není Mac, ale hackeři se každým dnem zlepšují. Díky nim koneckonců můžete na PSP už dávno hrát Super Maria nebo Sonica, i když naši právníci tvrdí, že byste neměli.

Sony je tak nucena přemýšlet o svém dalším postupu. PSP byla vytvořena tak, aby byla schopná zvládat různé formáty, přičemž jen velmi málo z nich vlastní samotná Sony. Dosud byla tato firma proslulá tím, že si hodlává ponechat ve svých přístrojích úplnou kontrolou a neumožňovala používat „cizí" formáty. Právě proto koneckonců její první digitální hudební přehrávače selhaly - nezvládaly mp3 a iPod je díky tomu převálcoval. Zákazníci se



chtějí sami rozhodovat o tom, co budou používat, a Sony to zřejmě konečně pochopila. Další útok pak přichází ze strany periferií od různých výrobců - Datel připravuje 4GB harddisk, Logic 3 zase už za pár týdnů vrhne na trh klávesnici. Když si to dáte dohromady se zabudovaným internetovým prohlížečem, vyjde vám z toho bezdrátový internetový prohlížeč bez nejmenších kompromisů - a v miniaturním provedení. V okamžik, kdy se objeví na trhu, očekáváme záplavu legálních i pololegálních aplikací, které dají PSP zcela novou dimenzi. Sony tak musí důrazně zvážit, jak se s celou situací porve. Ostatně, pokud umožní „otevření" PSP, možná vydělá více peněz, než kdyby komunitě bránila v nakládání s PSP způsobem, který se jí nelíbí.

Jedna dimenze je však jasná - prodej UMD filmů je nad očekávání úspěšný a počet titulů bude utěšeně stoupat. Totéž platí i o hrách. V PSP rubrice vám neustále předkládáme jména nových atraktivních titulů na PSP a není sporu o tom, že už první měsíce roku 2006 ukáží, co všechno PSP dokáže: *Daxter*, *OutRun 2006*, *Field Commander*, *Spliner Cell Essentials*, *Syphon Filter: Dark Mirror*, *Gran Turismo 4 Mobile*, *Lemmings*, *Godfather*, *Killzone* a tak dále a tak dále...



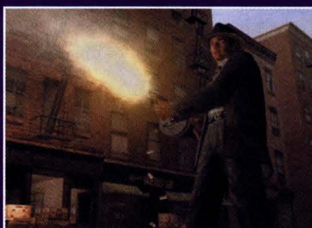


Velké firmy prorokují skvělou budoucnost

ELECTRONIC ARTS MAJÍ STRACH, ABY MOC NEZBOHATLI!

O hře *Godfather* vám detailně povíme v příštím čísle PLAY. Musíte nám tedy věřit, když vám řekneme už teď, že to bude „docela slušná prča". Dosud jsme se o hrách vytvořených podle filmové nebo jiné licence nevyjadřovali s velkým respektem (ony si to totiž nezasloužily), ale teď musíme uznat, že by i takové hry mohly být jednou (už brzy) inspirativní a zajímavé. EA nám každý rok dává *FIFA*, *NHL*, *The Sims*, *Fight Night* a spoustu dalších her. Měli bychom ji za to nenávidět? Rok 2006 bude rokem, kdy začneme chápat, že z těchto firem nemusíme mít strach, protože i ony do značné míry konečně pochopí, jak své licence používat k vytvoření špičkových titulů. Musí, vždyť mají dost peněz na to, aby si zaplatili spoustu poradců. Pochopí, že licence není automatická brána k úspěchu, ale prostředek k vytvoření špičkové hry. Pochopí, že s licencí musí dále pracovat, protože filmy a hry jsou diametrálně odlišné a vyžadují zcela odlišný přístup.

A nejde zdaleka jen o EA. Kvalitou svých her nás začnou překvapovat i další firmy a hra s licencí už tak nebude něco, čeho se budeme štítit. Laťka se zvýší a aby firmy uspěly, budou se muset zlepšit! Všechny. Do jedné!





Když záběry z F1 viděl šéf Bernie Eccleston, slavně se zeptal: "Kde sakra vzali ty záběry ze závodů?" Naivka...



PŘEDPLAŤTE SI JEDINÝ NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2

PŘEDPLAT

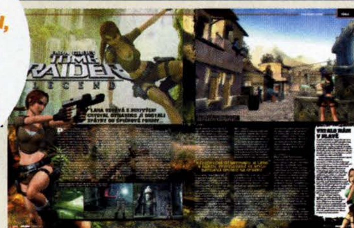
NESMÍTE MINOUT!

NECHTE SI DORUČIT NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN PŘÍMO DO DOMU!



PRO PŘEDPLACENÍ NÁM ZAŠLETE VYPLNĚNÝ KUPÓN, E-MAILUJTE NA PŘEDPLATNÉ LUDEK@SEND.CZ NEBO VOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU 225 985 225

ZAPLAŤTE POUHÝCH 850,- ZA 12 ČÍSEL!

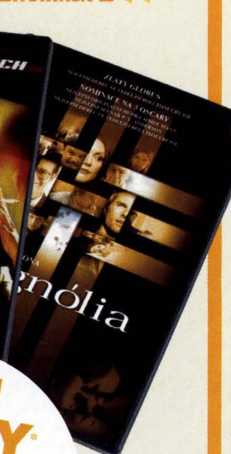


PLAY VÁS INFORMUJE O VŠEM PODSTATNÉM ZE SVĚTA PLAYSTATION 2.

SLEVA PŘES 15%







PLAY JE NEJPRODÁVANĚJŠÍM NEZÁVISLÝM PS2 MAGAZÍNEM VE VELKÉ BRITÁNII. LOKALIZOVANÁ VERZE NAVÍC TĚŽÍ ZE ZKUŠENOSTÍ PROTŘELÉHO TÝMU ČESKÝCH HRÁČŮ. VÝSLEDKEM JE JEDINEČNÁ VOLBA PRO VŠECHNY HRÁČE, KTEŘÍ CHTĚJÍ DŮVĚRYHODNÉ A ZÁROVEŇ ZÁBAVNÉ RECENZE.

TŘI FILMY* ZDARMA!

Každý předplatitel navíc získá k předplatnému tři DVD společně s časopisy.

* Nezaručujeme dodání zde zobrazených titulů.

MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE

NÉ PLAY

FAX: 267 211 305 E-MAIL: LUDEK@SEND.CZ

ZAVOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU

225 985 225

ANO, CHCI SE STÁT PŘEDPLATITELEM ČASOPISU PLAY!

012

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 12 ČÍSEL - 850,- Kč**

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 6 ČÍSEL - 450,- Kč**

Stačí tři jednoduché kroky...

1) Patřičnou sumu zaplaťte složenkou typu C na tuto adresu:
Předplatné PLAY, Send Předplatné, P.O.Box 141,
140 21 Praha 4, tel. 267 211 301-303 (p. Kadlec), ludek@send.cz.
2) Vyplňte kupon na této straně.
3) Kopie složenky (do zprávy pro příjemce napište první číslo, které si předplácíte) i kuponu zašlete též na příslušnou adresu.

ZPŮSOB PLACENÍ SLOŽENKOU
Složenkou typu C postupte patřičnou sumu na níže uvedenou adresu.

ŠEKEM
Vypsaný šek přiložte k tomuto formuláři.

Chcete-li platit jiným způsobem, nebo v případě jakýchkoliv speciálních požadavků (jiné trvání předplatného, placení fakturou apod.), kontaktujte prosím SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21, Praha 4 (telefon 225 985 225, send@send.cz)

titul ____________________

telefon ____________________

jméno ____________________

ADRESA NA ZASÍLÁNÍ
(vyplňovat jen v případě, že se liší od předchozí adresy, například pokud chcete koupit někomu předplatné jako dárek)

příjmení ____________________

adresa ____________________

PSČ ____________________

Adresa pro předplatitele na Slovensku je Magnet Press Slovakia, Šustekova 8, PO Box 169, Bratislava 851 04, telefon 00421 2672 01931-33, e-mail: predplatne@press.sk.
Cena slovenského předplatného je 720 korun za 6 čísel. Bonus DVD filmů se bohužel na slovenské předplatitele nevztahuje.

TIP STATION

Čtyři pečlivě vybrané strany ze specializovaného návodového magazínu TipStation. V každém jeho čísle najdete desítky návodů a stovky cheatů.

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ «

NOVÉ CHEATY

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Cheaty zadávejte v hlavním menu za držení L2
Scorpion - □, ↑, L1, R1, □
Sub-Zero - □, ↓, ↑, L1, L1, ↑, □
Klasický MK 2 - □, ↑, ↓, →, ←, R2, □

L.A. RUSH

Cheaty zadávejte při hře
Vylepšení všech aut v garáži - ↑, ↓, ←, →, ○, □, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
5000$ navíc - ↑, ↓, ←, →, ○, ←, R2, ↑.
Nehoní vás policie - ↑, ↓, ←, →, R2, □, →, R1, ←.
Vždy první - ↑, ↓, ←, →, R2, ←, ○, ↑.
Rychlejší provoz - ↑, ↓, ←, →, □, →, ○, ←.
Nitrous Infinitus - ↑, ↓, ←, →, □, ↑, ↓, ○, ↑.

SSX ON TOUR

Nekonečný boost
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód ZOOMJUICE.
Výběr úrovně
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód BACKSTAGEPASS.
Všechny oblečení
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód FLYTHREADS.
Všechny filmy
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód THEBIGPICTURE.
Peníze navíc
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód LOOTSNOOT.
Monster triky
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód JACKALOPESTYLE.
Házení sněhových koulí
Najeďte do menu Extras a vyberte cheats. Nyní zadejte jako kód LETSPARTY.

BLITZ: THE LEAGUE

Cheaty zadávejte v menu cheatů
CHUWAY - kooperace pro dva hráče
PIPPED - větší ikony unleash
CLASHY - super clash
BIGDOGS - super unleash clash
ONFIRE - míč zanechává stopu
BOUNCY - snížená gravitace míče

SIMS 2

Všechny motivy
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte ↑, ○, ↑, →, L2.
Všechny objekty
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte L2, ○, ↓, ←, ↑.
Všechny recepty
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte R2, □, ↑, ↓, →, ×.
Audiotracky
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte R1, L1, R1, L1, △.
Fotka týmu EA
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte →, ↓, →, ↓, →.
Fashion
Odemkněte cheat Gnoma, zapauzujte hru a zadejte □, R2, ↓, →, □.
Gnom
Zapauzujte hru a zadejte L1, R1, ↑, ×, R2.

RATCHET: GLADIATOR

Odemčení vzhledů - najeďte do menu editování profilu, podržte L2 a zadejte následující kódy
Mr. Sunshine - ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, →.
Vernon - →, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, →.

THE WARRIORS

Cheaty zadávejte přímo ve hře bez zapauzování
100% hry - L1, SELECT, □, ↓, L2, →
nesmrtelnost - ↑, △, L3, SELECT, ×, L2
nekonečný Rage - □, ○, △, SELECT, ×, ←
nekonečný sprinty - ↓, □, ←, ×, L1, SELECT
dostanete trubku - R2, ○, SELECT, ↑, L1, →
dostanete mačetu - L1, ×, R1, R1, SELECT, R2
dostanete nůž - ↓, ↓, SELECT, ↑, ↑, L3
dostanete pálku - □, R2, ↓, ↓, L1, L1
speciální pohyb - ↑, SELECT, ×, △, △, □
okamžité vyhrání mise - ↓, □, ×, SELECT, R1, ←

DISNEY'S CHICKEN LITTLE

Cheaty se zadávají v cheat menu pomocí kombinací obrázků
Velké nohy - klobouk, rukavice, rukavice, klobouk
Velké vlasy - baseball, pálka, pálka, baseball
Velká hlava - klobouk, helma, helma, klobouk
Nesmrtelnost - baseball, baseball, baseball, triko

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Letadélko Toami
Při létání s letadlem zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, →, ↓, ↓, →

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

God mód
V hlavním menu najeďte na Special Features, podržte L1+ L2+ R1+ R2 a stiskněte □, ○, UP, ↓, ←, →

CONFLICT: GLOBAL STORM

V hlavním menu stiskněte L1, R1, L1, R1, ○, ○, ○, ○ a odemkne se cheat menu

HEROES OF PACIFIC

V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, R3, R1, L3, objeví se cheat menu

CHEAT MĚSÍCE

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Speciální meč
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊡, ◎, ⊡.

PSP CHEATY

GRETZKY NHL

Odemčení všeho
Jako heslo napište SHOENLOC. Musíte dodržet velikost písmen.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L
Hraní za Kinga - ↑, ↓, ↑, ↓, ⊡, △, ⊡
Všechny stadiony - ↑, ↓, ←, →, ⊡, ⊡, ⊡
Všechny rakety - →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑
1 000 000$ - ↑, ↓, ←, ↓, △, △, △
2 000$ a týden navíc - ↑, ↓, →, ↓, △, ⊡, △
Vylepšená grafika - ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←

MEDIEVIL RESURRECTION

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte R a stiskněte ↓, ↑, ⊡, △, △, ◎, ↓, ↑, ⊡, △. Ve spodní části menu se objeví položka Cheats.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Krátce před uzávěrkou jsme obdrželi cheaty, které se nestihly dostatečně prověřit, proto není zaručena jejich 100% funkčnost. Před jejich zkoušením si proto raději hru uložte. Cheaty se zadávají přímo ve hře
Zbraně 1 - ↑, ⊡, ⊡, ↓, ←, ⊡, ⊡, →
Zbraně 2 - ↑, ◎, ◎, ↓, ←, ◎, ◎, →
Zbraně 3 - ↑, ⊗, ⊗, ↓, ←, ⊗, ⊗, →
250 000$ - L, R, △, L, R, ◎, L, R
Neprůstřelná vesta - L, R, ◎, L, R, ⊗, L, R
Obnovení energie - L, R, ⊗, L, R, ⊡, L, R
Zvýšení stupně pronásledování
L, R, ⊡, L, R, △, L, R
Vymazání pronásledování
L, L, △, R, R, ⊗, ⊡, ◎
Slunečné počasí - L, L, ◎, R, R, ⊡, △, ⊗
Normální počasí - ↑, ↓, ◎, ↑, ↓, ⊡, L, R
Zataženo - ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓, △, L, R
Deštivé počasí - ↑, ↓, ⊡, ↑, ↓, ◎, L, R
Mlha - ↑, ↓, △, ↑, ↓, ⊗, L, R
Tank Rhino - L, L, ←, L, L, →, △, ◎
Rychlejší běh času - L, L, ←, L, L, →, ◎, ⊗
Zničení všech aut - L, L, ←, L, L, →, ⊗, ⊡
Převlečení za civilistu - L, L, ←, L, L, →, ⊡, △
Likvidace civilistů - L, L, R, L, L, R, ←, ⊡
Civilisti na vás útočí - L, L, R, L, L, R, ↑, △
Civilisti mají zbraně - R, R, L, R, R, L, →, ◎
Zrychlení všeho - R, R, L, R, R, L, ↓, ⊗
Zpomalení všeho - R, △, ⊗, R, ⊡, ◎, ←, →
Hopsavá auta (↓) - L, ↑, ←, R, △, ◎, ↓, ⊗
Ukazatel pozornosti médií
L, ↑, →, R, △, ⊡, ↓, ⊗
Sebevražda - L, ↓, ←, R, ⊗, ◎, ↑, △
Zelená na všech semaforech
△, △, R, ⊡, ⊡, L, ⊗, ⊗
Agresivní jezdci - ⊡, ⊡, R, ⊗, ⊗, L, ◎, ◎
Bílá auta - ⊗, ⊗, R, ◎, ◎, L, △, △
Černá auta - ◎, ◎, R, △, △, L, ⊡, ⊡
Popeláři - △, ◎, ↓, △, ◎, ↑, L, L
Auta jezdí na vodě - ◎, ⊗, ↓, ◎, ⊗, ↑, L, L
?? - ⊗, ⊡, ↓, ⊗, ⊡, ↑, R, R
Ženské za vámi budou chodit
↓, ↓, ↓, △, △, ◎, L, R
Velké hlavy - ↓, ↓, ↓, ◎, ◎, ⊗, L, R
Zvětšení pneumatik
◎, →, ⊗, ↑, →, ⊗, L, ⊡
Závěrečné titulky - L, R, L, R, ↑, ↓, L, R
Chromové metalízy na všech vozech
△, R, L, ↓, ↓, R, R, △

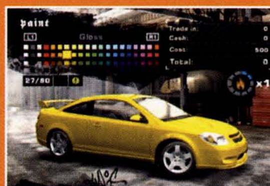
METAL GEAR AC!D

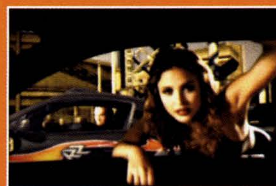
Kódy zadávejte jako passwordy. Odemknou se bonusové karty
viper - karta 173 (Viper)
Mika - karta 178 (Mika Slayton)
Karen - karta 182 (Karen Houjou)
Jehuty - karta 184 (Jehuty)
Xmeight - karta 199 (XM8)



ŘEKLI JSME...

Kombinuje prvky ze všech ostatních her *Need for Speed*, je toho spousta co dělat a všechno je dobré. *Burnout Revenge* ji jen o trošku převyšuje a to je velký kompliment. Pokud si chcete k Vánocům naložit dvoje závody, jedny z nich by měly být *Most Wanted*. PLAY 13 - 87 %





AUTOR
JAKUB HOLÝ «

Z 20. čísla TipStationu přebíráme návod na arkádové závody od Electronic Arts. V tomto návodovém časopisu nejen že najdete delší verzi průvodce, ale také dalších dvacet návodů na prakticky všechny zásadní hry letošních Vánoc!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Klasické závody (Races)

V klasických závodech jde hlavně o souboje s ostatními závodníky. Dá se říci, že při nich nic neriskujete, protože v případě neúspěchu závod prostě restartujete. Kromě toho byste měli mít na mysli také fakt, že díky charakteru hry se většina závodů rozhoduje až v samotném závěru, takže většinu jejich celkové délky můžete absolvovat celkem v klidu. A proč se rozhoduje až v samotném závěru? Důvodem je urychlování soupeřů, kteří jedou za vámi. Funguje to následujícím způsobem. Pokud jsou soupeři za vámi a vy máte určitý náskok, tak jsou všechna počítačem ovládaná auta urychlena.

Tento systém má ale také své výhody. Jakmile vás totiž soupeři předjedou, tak po určité době zvolní. Je tedy často snadné dostat se zpět na první místo.

Základem úspěchu je zvolení správné taktiky. Pokud na to vaše auto má, tak se pokuste svým soupeřům ujet. Díky tomu si můžete občas dovolit i nějakou tu chybu. Soupeři vás totiž nestačí dohnat. Když jde ale o vyrovnaný závod, tak se držte kolem čela závodního pole a nenechte si ujet vedoucí vůz. V dostatečné vzdálenosti před cílem pak využijte zpomalení soupeřů a nasaďte závěrečné tempo. Po předjetí soupeřů použijte NOS, který byste si měli do závěrečného souboje určitě šetřit.



Circuit

Nemůže být nic tradičnějšího než okruhové závody. Jednoduše jste jedním ze skupinky závodníků, kteří musí absolvovat stanovený počet kol. Při závodě počítejte s tím, že je aktivováno urychlování aut, která jedou za vámi. Pokud jde o těsný závod a vy jedete jako první, tak je velmi pravděpodobné, že vás protivníci po chvilce předjedou. Není tedy moudré držet se v posledním kole na prvním místě, pokud nemůžete na své soupeře nabrat alespoň malý náskok. Rozhodně ale nenechávejte předjetí vedoucího jezdce na závěrečnou rovinku.

Sprint

Jde o závod z bodu A do bodu B. Na rozdíl od okruhu si nemůžete prohlédnout trať a v dalším kole využít všechny zkratky. Je tedy o něco málo těžší uspět hned při prvním pokusu. Každopádně sledujte horní lištu, na které vidíte, jak daleko je ještě do cíle. Jde o důležitou informaci, protože urychlování aut za vámi funguje i zde. A přeci se nechcete dočkat toho, že vás jeden ze soupeřů předjede jednu nebo dvě zatáčky před cílem.

Lap Knockout

V této variantě klasického závodu v každém kole odpadne auto, které projede cílem na posledním místě. Nemusíte se tedy celou dobu pohybovat na čele skupinky, ale rozhodně nesmíte být poslední při průjezdu cílem. Zásadní je poslední kolo, ve kterém vás čeká souboj jeden na jednoho. Zde už jde do tuhého, takže byste měli mít pokud možno dobře zvládnutou závěrečnou pasáž okruhu. Pak stačí předjet soupeře s dostatečným předstihem před cílem a máte to doma.

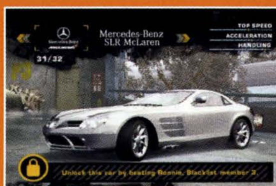
Tollbooth

Vaším jediným soupeřem tady bude čas. Časový limit je vždy stanoven tak, abyste tak akorát dojeli k nejbližšímu mýtu. Jakmile mýtem projedete, tak vám hra připočítá nejen nový časový limit, ale také čas, který vám zbyl z předchozího limitu. Podstatou tohoto módu je pokusit se najet co nejvíce času oproti stanovenému limitu. Veškerý zbývající čas se vám totiž připočítá jako bonus k dalšímu limitu. Díky tomu můžete v závěrečných úsecích zvolnit a jet takříkajíc na jistotu. To se hodí zvláště u delších a obtížnějších závodů v pokročilejších fázích hry.

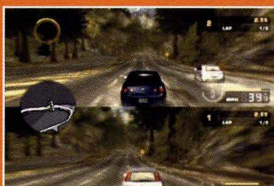
Speedtrap

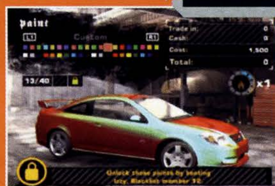
Místo klasického závodu tady jde











o dosažení co nejvyšší celkové rychlosti. A jak to vlastně funguje? Na trati budete projíždět několika označenými místy, na kterých vám radar změří dosaženou rychlost. Rychlosti zaznamenané všemi radary se pak na konci sečtou a jezdec s nejvyšším součtem se stává vítězem. Vůbec se tu nezabývejte ostatními auty. Stačí se držet alespoň na dohled vedoucího auta a věnovat se sledování mapy. Jakmile se přiblížíte k radaru, tak na to pěkně šlápněte a nezapomeňte použít NOS. Po změření rychlosti můžete zase zvolnit. Jakmile projede první vůz cílem, tak se začne součet rychlostí u ostatních závodníků snižovat. Jde to ale dost pomalu, takže dojet první není tak důležité jako vysoký součet naměřených rychlostí.

Drag
Zde jde hlavně o akceleraci. Na startu vytočte motor do otáček, ve kterých váš otáčkoměr zezelená. Jedničku zařadíte automaticky, ale pak už bude řazení na vás. Pokud jste zvyklí na automatické řazení, tak to pro vás bude asi nezvyk, ale nic se nedá dělat. Jakmile otáčky vašeho motoru opět stoupnout na dostatečnou hodnotu, otáčkoměr zmodrá. Chvilku ale počkejte, protože tato hodnota ještě není ideální. Pokud chcete dosáhnout maximální možné akcelerace, měli byste řadit ve chvíli, kdy váš otáčkoměr zezelená. Během počáteční fáze závodu vám také doporučujeme použít NOS. Dalším specifikem akceleračních závodů jsou omezené možnosti ovládání vašeho vozu. Snažte se včas uhýbat z jízdních pruhů, ve kterých vás blokuje běžný provoz. Rozhodně se také držte dál od ostatních závodníků, protože kontaktem s nimi můžete jen ztratit.

Policejní honičky (Milestones)
Honičky s policisty jsou o něčem úplně jiném než klasické závody. Nemáte totiž stanovenou žádnou pevnou trasu a díky tomu mnohem více záleží na vaší strategii. Základem úspěchu je naučit se bojovat plech na plech s policejními vozy. Hlavně základní policejní vozy nejsou příliš nebezpečné, protože stačí udržovat dostatečnou rychlost a můžete je kdykoliv odrazit. Jakmile ale začnete bojovat s černými vozy, měli byste zbystřit.

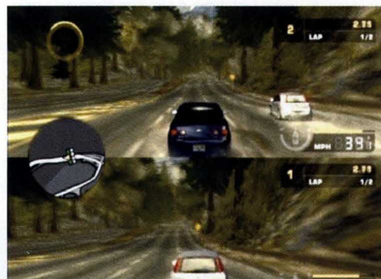
Bránit se je jedna věc (nesmíte se zaseknout o překážku, jinak na široké hlavní třídě není problém policistům ujet, pokud si tedy dáte pozor na zátarasy a pečlivě je objíždíte nebo prorážíte), jiná věc je umět policajtům ujet. Existují v podstatě 3 základní způsoby úniků. Tím prvním je využití rychlosti v hustém provozu, kde kličkováním policajtům situaci zkomplikujete a ve správnou chvíli zajedete do boční uličky (nebo označeného úkrytu). Dalším způsobem je divoké manévrování v postranních uličkách a třetím způsobem je policejní auta zničit - využijte označená místa na mapě (stavby apod.) a pokud jsou poldové těsně za vámi, zhroucená konstrukce je zavalí.

Bounty
Jedním ze základních ukazatelů hry je výše odměny (Bounty), která je vypsána na vaší hlavu. Pokud je jedním z vašich úkolů dosáhnout určité výše odměny, tak se jednoduše pusťte do honičky a v pravém horním rohu sledujte aktuální výši odměny. Ta poroste nejen s časem, ale také díky škodě, kterou při honičce způsobíte. Pokud tedy budete ničit městský majetek a jedno policejní auto za druhým, bude odměna vypsaná na vaší hlavu růst opravdu rychle.

Trade Paint
Tento typ úkolu je asi ten nejjednodušší. Vaším cílem je dotknout se stanoveného počtu policejních aut. Stačí policistu jen lehounce ťuknout a dostanete za něj bod. Bohužel se ale nemůžete stejného vozu dotknout vícekrát. Pokud je tedy vaším cílem dotknout se vyššího počtu policejních aut, budete muset honičku pěkně protahovat.

Pursuit Evasion
Také tento typ úkolů patří spíše k těm jednodušším. Vaším úkolem je ukončit honičku s policisty ještě před uplynutím stanoveného časového limitu. Ihned po jejím začátku se tedy pokuste dojet k některému z označených míst, na kterých můžete policejní auto poměrně snadno zničit. Pak se ukliďte někam do ústraní a počkejte si, až policisté vychladnou.

Pursuit Time Challenge
Tento mód je téměř přesným opakem předchozího. Vaším úkolem je totiž protahovat honičku co nejdéle. To ale neznamená, že se musíte honit s větším počtem policejních vozů. Stačí jejich počet průběžně snižovat jejich ničením. Pokud se tedy honíte s více než 3 auty, tak použijte jedno z označených míst a jejich počet snižte. Rychlá jízda ulicemi s hustým provozem funguje také poměrně spolehlivě, protože všechny policejní vozy takovou ulicí nikdy neprojedou.



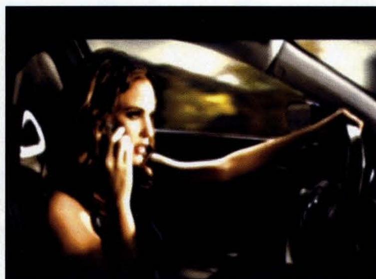




Photo Ticket
Ve městě se vždy najde několik policejních radarů, kterými musíte projet co nejrychleji. Lépe řečeno musíte se nechat vyfotit při překročení rychlosti, která je napsaná v popisu úkolu. To sice nezní tak obtížně, ale v pozdějších fázích hry jsou označené radary umístěny v technických pasážích, kde není rychlá jízda jednoduchá. Základem úspěchu je rozjezd! Pokud si vyberete tento úkol ze seznamu, tak vás hra většinou postaví nedaleko od radaru. To znamená, že pokud nemáte dost silné auto, můžete mít s dosažením stanovené rychlosti problémy. Doporučujeme vám poodjet si dál od radaru a samozřejmě použít NOS.

Cost to State Challenge
Pokud vás baví dělat škodu, tak budete tyto úkoly přímo milovat. Musíte v nich totiž způsobit co největší škodu. Pokud budete ničit městský majetek a policejní vozy, tak by měl váš účet velmi rychle dosáhnout požadované výše. Dobré je projet všechna označená místa, která jsou primárně určená pro ničení policejních vozů. Ona taková zničená benzínová pumpa nebo vodárenská věž stojí pěkných pár dolarů.

Infractions Challenge
V úkolech tohoto typu musíte dělat pokud možno co největší neplechu. Vaším úkolem je totiž nasbírat stanovený počet přestupků proti zákonu. Jde ale spíše o jejich pestrost. Stačí bourat do policejních vozů, do okolojdoucích aut, ničit městský majetek atp. Přestupky vám budou naskakovat jeden za druhým a vám po chvilce zbývá jen uniknout svým pronásledovatelům.

Roadblock
Tady se musíte pustit do opravdu dlouhé honičky. Díky tomu jde spíše o těžší úkol. A co je jeho podstatou? Musíte se vyhnout nejméně stanovenému počtu policejních zátarasů. Pokud dlouho unikáte zatčení, policisté na hlavních tazích začnou stavět zátarasy. Naštěstí vám na jednom konci zátarasu nechají úzkou mezeru, kterou můžete kolem zátarasu proklouznout - buď tedy zvolněte, popřípadě naopak v plné rychlosti zátaras proražte v místě, kde se dvě auta dotýkají.

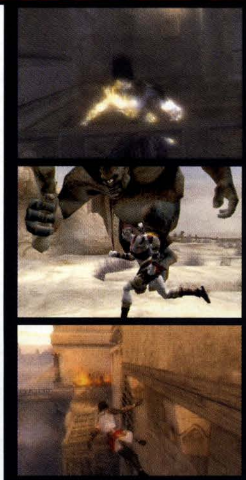
Spike Strip
Jde o úkol velmi podobný tomu předchozímu. Lépe řečeno jde o to samé s jediným rozdílem. Nemusíte se vyhýbat policejním zátarasům ale zátarasům s pásy na prorážení pneumatik. Tyto pásy jsou nebezpečné a žádné tarasování policejních aut ve vysoké rychlosti vám zde nepomůže. Musíte jet opatrně a pás na prorážení pneumatik objet.

SOUTĚŽ PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Hry ze série *Prince of Persia* jsou lepší a lepší, až nás mrzí, že původně zamýšlená trilogie právě dospěla ke svému závěru. Aktuální titul s podnázvem *Two Thrones* jsme v tomto čísle Play vychválili do nebes, závěrečné hodnocení ve výši 93 procent snad mluví samo za sebe. Chcete-li vyhrát něco z naší velké skříně, do které schováváme předměty do soutěží, pojďte do toho!

Tentokrát máme nachystáno nejen dvě originální hry *Prince od Persia: The Two Thrones*, ale navíc ještě pět triček, pět hrnečků, pět poznámkových bloků a deset gumových náramků, všechno samozřejmě s logem či jiným motivem ze hry. Odpovědi posílejte do 31. ledna 2006 ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY TTT 1X 2X 3X" (kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C). Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky.





SOUTĚŽNÍ OTÁZKY:

1. CO ZNAMENÁ PODTITUL HRY TWO THRONES?
A. dva trůny
B. dvě věže
C. dva trny

2. JAK SE JMENOVALY DVA PŘEDCHOZÍ DÍLY?
A. Lands of Lore a Return of the Prince
B. Sands of Time a Warrior Within
C. Devil Within a Revenge of the Prince

3. DO JAKÉHO ŽÁNRU HRA SPADÁ?
A. akční adventure
B. tahová strategie
C. sportovní simulátor

PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI

SMS službu zajišťuje společnost GoNet (www.sms.cz), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 31. ledna 2006 - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze tří soutěží až deset SMS, z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze tří soutěží více než jednu cenu.

SOUTĚŽ PETER JACKSON'S KING KONG

Na nového *King Konga* jsme se těšili jako malé děti, a tak jsme rádi, že vám v tomhle čísle konečně můžeme přinést finální recenzi. Pravda, čekali jsme od hry trochu víc a tak by se vám mohlo zdát, že jsme ji trochu moc strhali, ale to je prostě jen tím, že jsme se těšili tak moc... Každopádně pokud stojíte o výhru v podobě originální hry, speciální limitované sběratelské edice, trička, termohrnečku nebo plyšové opice, zúčastněte se naší soutěže a doufejte, že z došlých správných odpovědí vylosujeme právě vás.

Odpovědi na obligátní tři otázky zašlete na mobilní telefon 900 09 06, a to ve tvaru „PLAY KIN 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun a uzávěrka je 31. ledna 2006 - další podmínky najdete v rámečku na vedlejší dvojstránce.

PLAY

1. JAKÉ HODNOCENÍ OD NÁS HRA DOSTALA?

A. 67 %
B. 77 %
C. 87 %

2. JAKÝ DALŠÍ FILM REŽÍROVAL PETER JACKSON?

A. Jurský park
B. trilogii Pán prstenů
C. Resident Evil

3. CO SE NA KONCI STANE S KING KONGEM?

A. odstěhuje se do New Yorku
B. vrátí se do džungle
C. umře













ŘEKLI JSTE SI O TO...

ZAJÍMÁ VÁS NĚCO? ZAVALTE NÁS SVÝMI ŽÁDOSTMI A OTÁZKAMI A MY VÁM DOKÁŽEME, JAK SKVĚLÍ JSME NOVINÁŘI! NEBO TO ALESPOŇ ZKUSÍME...

Napište svou žádost a my zařídíme zbytek!

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

LUDĚK PŘES E-MAIL

Nedávno se vás někdo ptal na nějakou „hromadnou" řezačku ve stylu starých her z automatů jako *Double Dragon* nebo *Final Fight*. Doporučovali jste *Urban Reign*. Díky za skvělý typ, už jsem ho dohrál - nechystá se zase něco dalšího ve stejném duchu?

JMÉNO HRY

FINAL FIGHT

Nebudeme se pozastavovat nad tím, z jakých zdrojů jsi *Urban Reign* hrál, když v Evropě vychází až v únoru příštího roku. Každopádně pro tebe máme dobrou zprávu - Capcom chystá remake tebou zmiňovaného *Final Fightu*, který vyjde s podtitulem *Streetwise*. Hrát budete za Kyle Traverse, bráchu Codyho. A to je také víceméně vše, co se momentálně o hře ví. Ani netušíme, kdy vyjde, vidíme to na jaro příštího roku.



ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

APOLLO CREED, PŘES E-MAIL

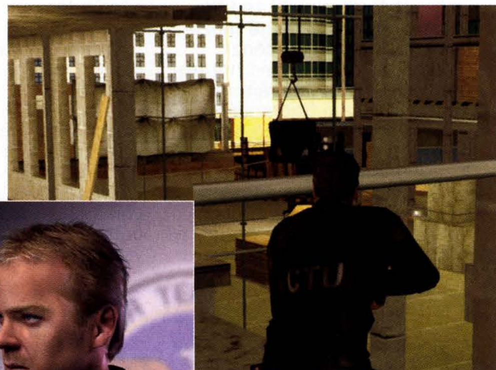
K Vánocům dostanu PSP, ale mám problém s hrami. Opravdu to zatím vypadá, že moc dobrých her není, snad s výjimkou *GTA: Liberty City Stories* a možná *Burnout Legends*. Nemohli byste mi doporučit nějaké další dobré hry? A říct, na co se vy sami nejvíce těšíte příští rok?

JMÉNO HRY

PSP VÝBĚR

To je těžké - každý to má jinak, ale trochu jsme se v redakci porvali a nakonec se „dohodli" na pěti nejlepších vydaných hrách a pěti, na které se nejvíce těšíme. Kromě *Liberty City* je to *Pursuit Force*, *Wipeout Pure*, *Everybody's Golf* a *Lumines* (ale snažili jsme se udělat výběr rozmanitý). Těšíme se na *Lemmings*, *Splinter Cell Essentials* (prequel prvního dílu), *OutRun 2006*, *Katamari Damacy*, *Football Manager 2006*, *SOCOM*, *Daxter*, *Gran Turismo 4 Mobile*, *Field Commander* a *Syphon Filter: Dark Mirror*. Že jich je deset? No jo, to jsme celí my!







ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

PATREEK, PRAHA

Už jste, myslím, psali o hře *24*, vytvořené podle mého oblíbeného seriálu. Měla původně vyjít už letos, ale zjevně se tak nestalo - v mém oblíbeném obchodě o ní nic netuší. Nemáte nějaké informace o datu vydání a hlavně o tom, jaká bude samotná hra?

JMÉNO HRY

24: THE GAME

I my máme tenhle seriál rádi a proklínáme Novu, že jej odsunula do tak nelidských hodin, kdy už každý normální člověk spí. Pokud jde o hru, té se daří dobře! Vyjít by měla v březnu příštího roku. Kromě faktu, že si budeme moci zahrát za Jacka Bauera (už to samo je pro fanoušky seriálu hodně atraktivní), to vypadá na pořádně rozmanitý kousek - čeká nás klasické střílení, špiónská akce, logické hádanky, ostřelování sniperkou, řidičské segmenty, nejrůznější „bondovské" hračky a dočkat bychom se měli prý i výslechů! Netušíme, zda se z toho vyklube něco zásadního (je to licence a s těmi to obvykle tak optimisticky nevidíme), ale už teď je jasné, že to propadák nebude!



DOPISY

DEJTE NÁM VĚDĚT, ŽE TAM JSTE! POKUD VÁŠ DOPIS OTISKNEME, VYHRAJETE HRU! JE TO SNADNÉ!

JAK ŠEL RESI

Zdravím! Jsem opravdu zoufalý, můžete mi prosím pomoct!! Mám totální bordel v diskografii hororové série *Resident Evil*, samozřejmě mě zajímá to, co vyšlo na PS2. Můžete mi prosím říct, co všechno vyšlo, a hlavně mi to chronologicky seřadit?

MICHAL PETRÁŠEK, BOR

Michale, to je ostuda! Tohle se probíhá v první třídě střední videoherní školy - naprosto základní studijní látka! Ale budiž, proč bychom nepomohli. Zde je chronologie podle vydání (datum odpovídá vydání v Evropě). Dodáváme už jen, že pátý díl série vyjde pouze pro PlayStation 3.

Resident Evil Code: Veronica X (14.9.2001)
Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (8.2.2002)
Resident Evil Dead Aim (v Evropě nevyšlo)
Resident Evil Outbreak (17.9.2004)
Resident Evil Outbreak File #2(26.8.2005)
Resident Evil 4 (4.11.2005)

STRUČNĚ K VĚCI

Zdravím redakci PLAY! Můj dotaz je následující, zajímalo by mě, jestli lze získat i starší čísla časopisu PLAY pro Playstation 2? Měl bych totiž zájem například o číslo šest. Je to možné? Předem děkuji.

VANITY, PŘES E-MAIL

Jo, šestka, to bylo skvělé číslo, máš dobrý vkus! Ale vážně - starší čísla PLAY je možné objednat velmi snadno. Telefonicky v redakci, popřípadě přes internet na našich stránkách www.playmag.cz. Některá už jsou ale možná vyprodána.

SPLNĚNÁ PŘÁNÍ

Dobrý den. Jsem vaším pravidelným čtenářem už od dob časopisu PSM2. Nemám k vašemu - našemu (rozuměj čtenáře) časopisu žádné vážnější připomínky. Jsou dny dobré i špatné a i když ne se vším, co napíšete, souhlasím, jsem s vámi spokojen. Mám k vám pouze jedinou výtku. Zúčastňuji se pravidelně vašich soutěží o různé hry a jiné ceny. Příliš nevěřím, že bych některou z cen mohl někdy vyhrát, protože se domnívám, že účast v soutěžích je zřejmě velká. Bylo by ale vůči všem soutěžícím fér, kdybyste na stránkách časopisu uváděli výherce v jednotlivých soutěžích, aby nevznikl dojem, že žádní nejsou. Děkuji a přeji vám i nám hráčům hodně skvělých zážitků z co nejlepších her.

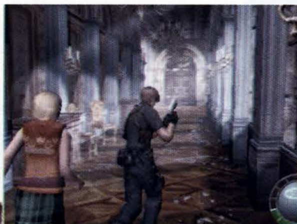
IVO PROCHÁZKA, PŘES E-MAIL

Ivo, věř nebo ne, dnes je tvůj šťastný den. Plníme ti totiž obě přání. Uznáváme totiž, že na tvé výzvě něco je a tak od příštího čísla (soutěže z minulého už jsme rozeslali) začneme výherce uvádět na našich stránkách, takže si budeš moci kdykoliv ověřit, zda patříš mezi vyvolené. A druhé přání? Zveřejnili jsme tvůj dopis, takže ti posíláme hru. Mimochodem, počet účastníků běžné soutěže je několik set, takže to rozhodně není nic nereálného. Kašlete na Sazku, hrajte s PLAYem!

DILEMA ROKU

Chtěl bych se zeptat, jestli je výhodnější mít doma PlayStation 2 nebo novou menší verzi PStwo. Je to úplně stejné a PStwo je levnější. Jaký je mezi PS2 a PStwo rozdíl? Jinak ještě k časopisu - nevím, jestli jsem sám, ale vadí mi zadní strana PLAY, kde recenzujete atd. hry na PSP. Proč? PLAY je časopis o PlayStation 2, ne?! Jak by se vám líbilo, kdyby nějaký jiný časopis například o Xboxu psal ze zadní strany o PS2? Jinak je PLAY super, ale o PSP by si měl udělat časák někdo jiný.

CORTEX, PŘES E-MAIL



O rozdílech jsme psali v pátém čísle PLAY. Zásadním rozdílem je samozřejmě velikost, ale i jinak se menší PS2 (oficiální název NENÍ PStwo) od staré verze v několika aspektech liší - má zabudovaný síťový adaptér (takže můžeš hrát přes internet, i když to v ČR není podporovaná funkce a není tedy snadné jí využít) naopak zmizel slot pro připojení harddisku. Důležité také je, že některé doplňky (multitap!) nejsou kompatibilní. Co se týče doporučení, obáváme se, že koupit starou verzi PS2 nebude snadné, protože je vyprodaná. Ale je to celkem jedno, my totiž jasně volíme miniaturní verzi!

Co se týče tvého druhého podnětu - podle našeho názoru postrádá logiku. Od novin přece také nechceš, aby se v nich nepsalo o zahraničních událostech, když žiješ v České republice. Pak by nám mohl někdo také napsat, že nemá rád sportovní hry, ať o nich nepíšeme a píšeme jenom o střílečkách. Vždyť přece jiné hry nehraje! PSP je nedílnou součástí světa PlayStation (na rozdíl od Xboxu) a my považujeme za důležité vás informovat o všech podstatných věcech, které s ní souvisí. To, že jí většina čtenářů nemá, přece není důležité - mělo by vás to zajímat, stejně jako vás zajímá čtení o hrách, které ještě nevyšly a vy je zatím nemáte. Na druhou stranu uznáváme, že v posledních dvou číslech byl obsah věnovaný PSP až příliš velký - v prvním čísle jsme chtěli při premiéře PSP novou konzoli jaksepatří a s velkou parádou představit, minule jsme zase považovali za nezbytné adekvátně popsat vynikající *Liberty City Stories*. V tomto čísle je prostor věnovaný PSP ještě menší a příště zase trochu ubereme. Věříme, že to budeš brát jako rozumný kompromis, radikální odmítání si PSP skutečně nezaslouží.

GTA SUCKS

Četl jsem spoustu časopisů, hodně webových serverů a povídal si o hrách s nespočtem přátel. Jestli ale ještě jednou uslyším zmínku o *Grand Theft Auto: San Andreas*, zřejmě se nechám dobrovolně zavřít do psychiatrické léčebny. Upřímně! Ta hra je naprosto průměrná - grafika není nijak výjimečná (s výjimkou východu slunce), hratelnost je docela rozmanitá, zvuk a hudba také prima a nějaký čas vydrží, ale není to událost století a třeba příběh mne vůbec nezaujal.

Teď se asi milion čtenářů naštvalo a už už sahá po papíru, aby na můj dopis odpověděli, ale o to vůbec nejde. Nic proti té hře nemám, jen mě štve, že už uběhl skoro rok a o *GTA* se pořád mluví, jakoby se objevila včera?

PAVEL D., PŘES E-MAIL

Tak předně tě musíme opravit - milion čtenářů ještě bohužel nemáme, je to o pár tisíc méně. Ale vážně. Proč lidé o *GTA* stále mluví? Není to proto, že je to výjimečná a unikátní hra? Hra, ve které můžete udělat, cokoliv se vám zamane? Napadlo by nás ještě několik dalších důvodů, ale tohle přece bohatě stačí. Zkrátka a dobře - je o čem mluvit!

KONTAKT



PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00



redakce@playmag.cz

KAŽDÝ DOPIS



Každý dopis, který otiskneme na této stránce (a vůbec nevylučujeme rozšíření prostoru o další stránku), bude oceněn hrou, kterou nám věnovali naši kámoši v Presto CS. Takže pište. Nejde vůbec o to, zda nás pochválíte nebo zkritizujete - jde hlavně o to, aby měl dopis hlavu a patu, byl vtipný nebo čtivý a především byl potenciálně zajímavý i pro ostatní čtenáře. Tak do toho...

1980

FILMY ROKU

Caddyshack, Obyčejní lidé, Osvícení, Pátek třináctého, Připoutejte se, prosím!, Sloní muž, Star Wars: Impérium vrací úder, Superman II, Vrchní prchni, Zuřící býk



PÍSNĚ ROKU

Another Brick in the Wall Part II (Pink Floyd), Call Me (Blondie), Rock With You (Michael Jackson), Upside Down (Diana Ross), Suicide is Painless (M*A*S*H), The Winner Takes it All (ABBA)



PAC-MAN

WAKA WAKA WAKA!



To nám to letí! Letos slavíme už 25 let od vzniku prvního dílu Pac-Mana. Jeho „vynálezcem" je dnes padesátiletý Toru Iwatani, který se dle svých slov inspiroval pizzou s chybějícím dílkem. Jeho snahou bylo vytvořit hru atraktivní pro ženy i širokou veřejnost a to se mu beze zbytku podařilo. Od Namka (které na sérii postupem let vydělalo přes 100 milionů dolarů) se ovšem nedočkal žádného bonusu - byl pouze povýšen a stal se hlavním producentem coin-opové divize, kde dohlížel na klasiky jako *Ridge Racer*, *Time Crisis* nebo *Point Blank*. Přitom *Pac-Man* se stal bezpochyby jednou z nejúspěšnějších her Namka - portován byl snad na každou myslitelnou platformu a kromě řady oficiálních pokračování (my milovali hlavně *Ms. Pac-Man*) vznikl i nespočet „neoficiálních" portů. Vzpomínáte třeba na stařičký CD Man, který byl hodně populární na PC?

Dnes už asi těžko doceníme jeho význam (hry jsou koneckonců daleko více součástí mainstreamové kultury), ale ve své době Pac-Man zaznamenal úspěch skutečně šokující. Během jediného roku do něj prý byly v Severní Americe vhozeny neuvěřitelné čtyři miliony čtvrťáků, celkově bylo vyrobeno téměř 300 tisíc automatů, brzy se do prodeje dostalo množství merchandise předmětů (tehdy rozhodně nic běžného) a skladba pac-man Fever se dostala až na 9. místo americké singlové hitparády. A pokračovat bychom v podobném duchu mohli donekonečna. Walter Day, zástupce agentury herních rekordů Twin Galaxie, tvrdí: „Pac Man změnil profil průměrného hráče. Najednou začali staří a mladí, muži a ženy, doktoři, zubaři, právníci a ženy v domácnosti hraní her považovat za normální. Pac Man jim otevřel dveře a přestože byl ve své době technologicky pokročilý, byl pro ně stejně jednoduchý jako třeba hraní karet." Když jsme u Twin Galaxies, určitě v téhle souvislosti vyplatí zmínit světový rekord v hraní Pac-Mana, který v roce 1999 ustanovil 39letý Billy Mitchel. Ten dokázal za šest hodin dohrát všech 256 obrazovek hry (poté se hra hroutí) a v každé z nich (!!) získat kromě všech teček také všechno bonusové ovoce a s každým ze čtyř power-upů „sníst" všechny čtyři duchy. Celkový počet bodů 3.333.360 už tak nemůže být překonán! Neuvěřitelné.

Takže nezbývá než pogratulovat a zazpívat si - happy birthday! Pac-Man se dodnes těší skvělému zdraví a Namco pravidelně vydává další a další díly. Dnes už to jsou většinou tradiční a průměrné plošinovky (například v únoru vyjde *Pac-Man World 3*), ale my je stejně zbožňujeme. Jejich hlavní hrdina má totiž úžasné kouzlo osobnosti. Waka waka waka! ■







TAKÉ VYŠLO V ROCE 1980

ASTEROIDS DELUXE

BATTLEZONE

DEFENDER

GOLF

MISSILE COMMAND

MOON CRESTA

NIGHTDRIVER

RALLY-X

SPACE INVADERS II

TENNIS

Události 1980: ■ Olympiáda v Moskvě bojkotovaná USA ■ Lech Walesa v Polsku zakládá opoziční hnutí Solidarita ■ Dokončena dálnice D1 mezi Prahou a Brnem ■ John Lennon je zastřelen v New Yorku ■ Začíná Iránsko-irácká válka ■ Zemřel Jan Werich

» 1980

HARDWARE

■ Ne že by se toho v roce 1980 nestalo více, my ale tentokrát vybrali jen jednu událost, která se nám jeví jako zásadní. Už o rok dříve byla založena společnost Sinclair Research, která patří mezi ikony počítačové historie - Sir Clive Sinclair tu vyvinul mezi lety 1980 a 1987 řadu počítačů.

Nejslavnější byl možná ZX Spectrum z roku 1982, ale jeho základ vznikl právě v roce 1980. A nejen jeho, Sinclair ZX-80 definoval základ počítačové budoucnosti - obsahoval procesor Zilog Z80A na frekvenci 1 MHz, měl 1 kb RAM a 4 kB ROM se zabudovaným operačním systémem, editorem a Sinclair Basic. Jako médium sloužil kazetový přehrávač a během pouhého roku se ho prodalo téměř 100 tisíc kusů. Dnes směšné, ale ve své době šlo o technologickou lahůdku!



» ZÁZRAK DOBY

TEMPEST

Na počátku 80. let nedominovaly videohrám Sony, Microsoft a dokonce ještě ani Nintendo. Tehdy udávala tón firma Atari - jen se podívejte na seznam her z tohoto roku - jeden skvost vedle druhého a většina právě od Atari. V redakci máme obzvláště skvělé vzpomínky na vynikající arkádu *Tempest*, ve které jste „objížděli" vesmírnou loď a ze strany likvidovali útoky mířící z centra. Barevná vektorová grafika vypadala skvěle už tehdy, o pozdějších konverzích na Atari ST nebo Jaguaru ani nemluvě!



V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

»14. ČÍSLO PLAY« VYCHÁZÍ 20. února 2006

ZBRUSU NOVÝ PLAY TAK JAK HO NEZNÁTE!

THE GODFATHER

Jako jedni z prvních jsme si zahráli nového soupeře *GTA* vytvořeného podle kultovního filmu Kmotr. Jaký je? Ještě je brzy, až příště!



BLACK

Přineseme vám ultimátní recenzi nejnářezovější střílečky pro PlayStation 2. Co z ní ještě dokáže Criterion (tvůrci *Burnoutu*) vyždímat?



TOMB RAIDER: LEGEND

Nevylučujeme, že se vydání znovu trochu pošoupne, ale snad už příště bychom se mohli dočkat. Lara se vrátí! Rychle k zrcadlu, dejte se do pořádku.



Následuje
PSP příloha
GO>PLAY.
V papírovém
časopise se čte
vzhůru nohama
od konce.

10 STRAN JEN O PSP:

10 RECENZÍ VČETNĚ SIMS 2, STAR WARS BATTLEFRONT 2, FIFA 06, GO! SUDOKU, HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE, NEED FOR SPEED MOST WANTED, NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION, THE LORD OF THE RINGS TACTICS

PREVIEW TALKMAN NA PSP

ÚVODNÍK



Ne hry, ne hudba, ale filmy. Filmy způsobují mezi širokou veřejností největší závist a ví to určitě každý, kdo PSP má. Sedím si takhle v metru a sleduji *S.W.A.T.* Utečou dvě zastávky, já na okamžik vzhlédnu, abych zkontroloval stanici a... půlka vagonu kouká mým směrem a závidí. Závidí v tom dobrém slova smyslu. Ti, co sedí přímo vedle mě, jsou na tom ještě dobře, mohou se koukat se mnou. Děvče naproti („třeba bych mohl získat její číslo...") zkouší konkurovat anglickým originálem nového Harry Pottera, ale nikdo si toho ani nevšimne. Proč? Protože si užívám nejnudnější část svého dne - jízdu v metru - a všichni ostatní si jí musejí protrpět. Tak jako každý jiný den.

Jak jste na tom vy? Také si raději protahujete ruku poutkem ze strachu před zloději? Kolik rozhovorů už jste díky PSP začali? Kolika lidem jste vysvětlili, co je to zač a kde se to dá koupit? Zajímaly je hry? Možná ne, ale až si PSP sami koupí, pochopí... tomu se říká osvěta a já jsem šťastný, že mohu být „PSP misionář", jak tomu v redakci říkáme. Zatím jsem nejlepší. Už jich mám na kontě šest...

DAVID DOVOLE
REDAKTOR

PSP OBSAH

GO>PLAY

VYDAVATEL A REDAKCE
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
148 00 Praha 4 - Kunratice
redakce@playmag.cz



VÝKONNÝ ŘEDITEL
Jaroslav Krulich
REDAKCE
Jan Modrák
janm@playmag.cz
Alena Klaudová
Lukáš Kolínský
David Dovole
Marek Klučka
Petr Stránský

SPOLUPRACOVNÍCI
Viktor Bocan
Jiří Feřtek
Milan Jablonský
Jakub Holý

PŘEKLAD PŘEVZATÝCH MATERIÁLŮ
Dimitris Sianos
Luděk Zadražil
Pavel Mondschein
Karel Kremel

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
Alena Klaudová

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel Řezáč

INZERCE
Jaroslav Krulich
krulich@empublishing.cz
David Dovole
dovole@empublishing.cz

DISTRIBUCE
Pavel Říha
riha@omegagroup.cz

PŘEPLATNÉ ČR
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 225 985 225

CENA VÝTISKU
85 Kč

ISSN: 1214 - 5742

ORIGINÁL VYDÁVÁ
Highbury entertainment ltd,
Paragon House,
St Peter's Road, Bournemouth
Dorset BH1 2JS
Tel: +44 (0) 1202 299900
Fax: +44 (0) 1202 299955
Web site: www.paragon.co.uk
Šéfredaktor: Nick Jones



NOVINKY>>>

S vylepšenou PSP budete moci dělat věci, o kterých se vám při koupi ani nezdálo.

Sony vydává nový firmware i příslušenství. A nejen Sony!

VYLEPŠETE SI PSP! UŽ TEĎ!

Pokud tyto řádky čtete, je docela pravděpodobné, že už svou PSP máte, ale pokud snad ne, vězte, že Sony prodává i v České republice speciální verzi PSP pod názvem „Giga Pack", ve které je přiložena 1GB Memory Stick Pro Duo. Nabídka, která se neodmítá!

Tak, po tomto reklamním úvodu (ale vážně - doporučujeme vám jej, protože je cena skutečně výhodná) můžeme k dalším zajímavým novinkám. Třeba firmware. Je veřejným tajemstvím, že Sony chrlí jednu verzi za druhou hlavně s cílem zabránit pirátství (starou verzi 2.0 je možné downgradovat na 1.5 a pak na ní zprovoznit emulátory a pirátské verze her), ale nové verze samozřejmě obsahují pár zajímavých vylepšení. Tak třeba verze 2.5 umožňuje kromě několika nových formátů streamování videa (viz rámeček), ještě novější 2.6 dokonce RSS podporu na internetu a poměrně hojně používaný formát WMA. To není vůbec špatné a zdá se, že nás toho ještě hodně čeká.

Další zajímavou novinkou jsou periferie. Japonská Sony na trh uvedla docela kuriózní sestavu doplňků v podobě speciálních poutek různých barev a materiálů. Pěkné, ale zbytečné - nás zajímají užitečnější věci. Tak třeba společnost Pinpoint (www.pinpointce.com) nabízí speciální čistič UMD disků nebo speciální balík 5 in 1 s autoadaptérem, USB

>SLEDUJTE TELEVIZI, KDEKOLIV JSTE

Největší výhodou firmwaru 2.5 je schopnost připojit se k tzv. zařízením LocationFree. Ta totiž umožňují bezdrátový přenos videa přímo do vaší PSP. Připojením A/V komponentu do LocationFree základové stanice (jako je satelitní zařízení) a pak stačí se jen připojit k broadbandovému internetu a bez potíží přenášet video přímo do PSP. Samozřejmě k tomu potřebujete bezdrátový hit-spot, ale alespoň na papíře to znamená, že už nikdy nemusíte přijít o jedinou epizodu Simpsons!

S použitím standardního dálkového ovladače na obrazovce PSP měníte kanály a nahráváte program a protože má základová stanice zabudované Wi-Fi, můžete jí samozřejmě použít i doma. A můžeme jít ještě dále - není vůbec problém si LocationFree stanici připojit k počítači a mít tak z PSP přístup na jakýkoliv soubor na vašem harddisku.

Nejlevnější LocationFree stanice v současné době stojí v USA zhruba deset tisíc korun a u nás by byla cena ještě vyšší. Navíc k tomu všemu potřebujete i superrychlý internet.



Základní stanice LocationFree. Nádherný kousek hardwaru, že? A co vám umožňuje!



Obsah Giga packu. Jde pouze o limitovanou edici, takže pokud ji chcete, radši sebou hoďte.



Co by nás mělo tak uchvátit na poutku různých barev, to popravdě řečeno netušíme.



Musíme přiznat, že kdybychom viděli někoho, kdo má PSP pověšenou kolem krku, smáli bychom se mu.

kabelem a ochranou displeje. Podobných vychytávek je v prodeji celá řada a vy si můžete samozřejmě vybírat, i když nabídka v České republice je dosti omezená.

Co nás ale „rajcuje" nejvíce, je firma Datel, která chystá speciální periferii, díky níž připojíte k PSP 4GB harddisk! Sice se vám tím velikost přístroje o poznání zvětší, ale má vlastní baterii a funguje perfektně. Podobně zajímavý je TV adaptér, který vám umožní PSP připojit k televizi a hrát v teplu domova (v zimě to zní atraktivně, ale zatím nemáme tušení, jak kvalitní bude obraz na velké televizi s odlišnými proporcemi). V plánu jsou samozřejmě i nejrůznější externí rádia a televize, ale to už zacházíme do extrémů. Jenže co naplat - Sony sama přece tvrdí, že je PSP mnohem více než herní přístroj! ■



> > Správce dat PSP/SONY

Sony zjednodušuje práci s PSP

MEDIA MANAŽER

Využít naplno potenciál vaší PSP není vůbec jednoduché. Někdo by to nazval „obtížné", jiný dokonce „nemožné". Sony nám přitom tvrdí, že je PSP více než jen herní konzole - že je to také filmový a hudební přehrávač či prohlížeč fotek. To je všechno skvělé, ale pokud zrovna nechcete utrácet peníze za filmy a hudbu na UMD discích, budete se muset trochu otáčet a snažit. Tak například filmové soubory musí být pojmenovány podle jistého klíče, jinak je prostě nepřehrajete!

Sony nabízí řešení a přichází s programem Media Manager pro PC, který je nástrojem, jež zjednodušuje správu dat ve vašem PSP. Najednou je konverze hudby, videa a obrázků primitivní, najednou si můžete překopírovat muziku ze svého audio CD na Memory Stick, přeformátovat video do formátu AVC/AAC a mnoho dalšího. Více najdete na www.sonymediasoftware.com - program není zadarmo, ale 20 dolarů je pakatel! ■

> > Viewtiful Joe/Capcom

Další díl 2D akční plošinovky klepe na dveře!

VIEWTIFUL JOE

Viewtiful Joe **byla úspěšná** „řezačka" z PS2, ale teď se zdá nad slunce jasné, že míří na platformu, pro kterou byla stvořena! Proti dvěma předchozím hrám z PlayStation 2 je tu ale jedna velká změna a ta nám zrovna dvakrát nevoní - není to plošinovka tak, jak jí známe, je to regulérní bojovka jeden na jednoho.

Pak jsme se ale zamysleli a i přes to, že na PSP už pár docela slušných bojovek máme, jsme se zaradovali. *Viewtiful Joe* je totiž známý pro svou vyšperkovanou hratelnost. Nebude tu samozřejmě chybět Wi-Fi multiplayer pro dva, kdy se kromě soubojů můžete spojit a základní příběh pokořit společně. Asi bychom dokázali využít i režim pro čtyři, ale i tohle vypadá hodně zajímavě. Koneckonců, i pro jednoho Clover Studios přihodili zajímavé režimy, které jsou postaveny na základním příběhu, kdy náš hrdina shání hlavní roli do svého nového akčního filmu. Jak? Zorganizuje hromadnou bitku a snaží se zjistit, který z protivníků se na roli hodí nejlépe! VFX síly? Samozřejmě! VFX orby? Pochopitelně. Takže - těšte se... ■



> Další kapesní novinky posledních týdnů!

> Chybí vám v *Liberty City Stories* vaše oblíbená muzika? Nehraje rádio milované Chinaski? Potřebujete program Rockstar Custom Tracks, který najdete na www.rockstargames.com. Tento program na PC vám umožňuje zkonvertovat vaši oblíbenou hudbu, umístit jí na PSP a vychutnat si jí přímo v *Liberty City Stories* poté, co aktivujete volbu Custom Soundtrack z hlavního menu. Tak do toho!



> Že je v přípravě PSP verze *Prince of Persia*, to se ví už nějaký ten pátek. Dosud se mělo za to, že půjde o přímý remake druhého dílu s podtitulem *Warrior Within*, ale to se nakonec nepotvrdilo. Půjde o značně odlišnou hru, byť se stejnými základy. Ubisoft jí ale značně vylepší a obohatí o nové mapy, předělané úrovně a hádanky. A co je na tom nejlepší? Ve chvíli, kdy čtete tyto řádky, už je v prodeji!



> Ubisoft odhalil i plány na další tři PSP hry, což ale jistě nebude definitivní účet - hned na začátku roku se dočkáme kapesní verze *Brothers in Arms*, čeká nás i PSP port *187 Ride or Die*, který byl ale přejmenován na *Street Riders* a dočkáme se samozřejmě i nového *Splinter Cellu*, konkrétně s názvem *Essentials* - prý se bude odehrávat PŘED všemi díly, které dosud vyšly. Slibné? Slabé slovo!



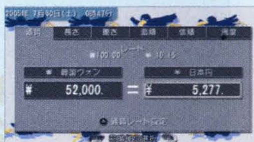


SONY VYPOUŠTÍ PSP PTÁKA

Ahoj, Honzo, co děláš? Hallo Hanz, wachs machst du?



Max právě přeložil větu z angličtiny do japonštiny. Podívejte se, jak se tváří? To tedy musela být věta. Doufejme, že *Talkman* bude trochu diskrétní!



Budeme hádat a odhadneme, že tahle obrazovka znázorňuje přepočet měny.



Jste Američan v Tokiu a potřebujete zarezervovat hotel? S PSP je to hračka.



Věřte nebo ne, tenhle modrý chlápek bude jednou vaším největším kámošem na dovolené. Japonská verze obsahuje asijské jazyky, hádejte, co bude obsahovat evropská. He?

Myšlenka elektronického překladu hlasu existuje už celá desetiletí. Bez ní bychom ostatně nemohli ve všech těch slavných béčkových filmech komunikovat s vetřelci. *TalkMan* toto „sci-fi" zařízení přináší na PSP - je to produkt japonského chlápka, který si chtěl pokecat ve Florencii s jednou italskou dívkou. Mluvil anglicky, ale ona ne. Jmenuje se Yoshi Yamamoto a pracuje pro Sony. Když slyšel, že jeho firma plánuje uvést na trh přenosnou PlayStation, dostal vynikající nápad. Vzal software pro elektronický překlad hlasu (a ano, takových už existuje docela hodně a jsou i vcelku efektivní) a místo textového režimu se rozhodl vytvořit grafické rozhraní, které by tu italskou dívku rozesmálo. Do USB portu PSP jednoduše zastrčíte mikrofon, konzole rozpozná váš hlas a přeloží ho do zvoleného jazyka.

Ale takhle jednoduché to není. Průvodcem softwarem je totiž modrý pták Max, který je vaším tlumočníkem a také hostitelem ve hrách, které software obsahuje. V současné době ovládá zhruba tři tisícovky běžných konverzačních vět, takže pokud chcete znát cestu na toaletu, Max vaši prosbu přeloží a zvolí adekvátní animaci. Konkrétně zamžourá očima a nervózně dá nohu přes nohu, jakoby si potřeboval urgentně odskočit. Co je důležité, odpověď vám samozřejmě přeloží zpátky. Max umí nejen klást otázky a odpovídat na ně, ale můžete také nastavit jeho emoční úroveň. Pointa je taková, že si můžete sami zvolit, zda se má chovat přátelsky, rozverně nebo odměřeně. Zkrátka - můžete se velmi snadno domluvit s onou dívkou v kavárně ve Florencii, jako dohodnout milionový byznys v kanceláři.

Max je ale mnohem více než jen obyčejný software na překlad z jazyka do jazyka. Koneckonců, jak asi tušíte, česky neumí, takže tady jsou jeho schopnosti (pro naše využití) omezené. Umí ale být také učitelem a herním průvodcem a tady už může hodně pomoci i nám. Max vám bude klást otázky ve zvoleném jazyce a vy budete muset odpovědět. Oznámkuje vaši výslovnost a řekne vám, jak dobře by vám rozuměl rodilý mluvčí. Pokud jste hráli *Singstar*, musíme vás upozornit, že princip obou her je hodně odlišný - *Singstar* nezajímá, co zpíváte, jen vyžaduje správnou výšku a rychlost. *Talkman* přesně rozumí tomu, co říkáte. Na rozdíl od her jako je *SOCOM*, které mají velmi základní systém rozpoznávání hlasu, funguje skutečně dobře, protože je chytřejší. Čím více ho používáte, tím více rozumí specifikům vašeho hlasu.

Pokud chcete používat překladač, pak je pravděpodobné, že cestujete, takže *Talkman* obsahuje i přepočet různých jednotek včetně peněz. Je schopen nahrát hlas vašeho přítele, jak říká jméno doporučené restaurace a zabuduje jej do fráze. A možností je ještě více!

Podle Bible lidé dříve mluvili jedním jediným jazykem, což jim dalo schopnost se dohodnout a postavit Babylonskou věž, takže se mohli dotknout nebes. To se samozřejmě nelíbilo Bohu, který věž zničil a dal různým lidem různé jazyky. *Talkman* zatím není schopen sjednotit celou zemi a ovládá prozatím pouze japonštinu, americkou angličtinu, korejštinu a čínštinu. Přidat nový jazyk není otázkou dvou dnů, ale není to ani problém, takže očekáváme, že další jazyky budou přibývat, i když čeština asi přijde na řadu (pokud vůbec) hodně pozdě. Je to úžasné hlavně jako koncept. Jen si představte možnosti stahovatelného obsahu. Budete si moci z internetu stáhnout detailní informace o exotické lokaci, kam jedete, seznam hotelů, restaurací a lokálních zvyků - třeba že autobus můžete použít jen díky jízdence, kterou si musíte koupit u místního řezníka. Jak snadné, jak geniální!

Talkman ještě nemá potvrzené vydání v Evropě, ale nepochybujeme, že k němu jednou dojde. Je to unikátní myšlenka. Další skvělý způsob, jak využít naší PSP!

Max je ale mnohem více než jen obyčejný software na překlad z jazyka do jazyka.

Návrat malých lidiček!

THE SIMS 2

DETAILY

Vydavatel: **EA** Výrobce: **Maxis** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **7+**
Počet hráčů: **1** Internet: **www.thesims2.ea.com** Podporuje: **Sdílení hry**

Znáte *The Sims*? Slavná počítačová hra, která se prodává po milionech, a tak jí EA zkouší prosadit na konzolích. Zatím bez úspěchu. Přiznáváme, že i my jsme *The Sims 2* na PC hráli a můžeme vám tedy prozradit, že *The Sims 2* na PSP je naprosto jiným produktem, který s původní úspěšnou hrou nemá příliš společného. Jde o third-person adventuru - musíte se stále starat o svého Sima (krmit ho, odpočívat s ním, budovat mu úspěšnou kariéru...), ale kromě toho musíte zároveň odhalovat tajemství v Strangetownu a to probíhá podle zaběhnutých principů adventure žánru. Komunikujete s lidmi a sbíráte a používáte předměty.

Je to vtipné, je tu pár svěžích miniher, vypadá to hezky a místy je to originální (některé scénáře jsou bizarní - například potkáte chlapíka, který má problém se svou robotickou ženou), což může být i zábavné. Ale nejsou to *The Sims* s tou proslulou „simulací člověka“, je to prostě jen zajímavá a docela zábavná adventura, která vás bohužel spíše dříve než později přestane bavit.

Což nám ale nezabrání v tom, abychom vám ji doporučili. V žánru adventur věru nemáte na PSP moc lepších možností!

7/10







Krásný partnerský život. Svatbu tu bohužel nezažijete. Té škody!



Vylepšovat své schopnosti je důležité. Bez toho totiž nesplníte úkoly.





Spousta různých vozidel je vám v téhle hře k službám! A je to bžunda.





Že by útok dalšího klonu?

STAR WARS BATTLEFRONT II

DETAILY

Vydavatel: **Activision** Výrobce: **Pandemic/Savage** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+** Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

***Battlefront II* zpracovává** téma všech šesti filmů a je tak blízko „definitivní“ Star Wars hře, jak jen může být. Proti prvnímu dílu nabízí spoustu nových možnost (viz strana 52) a PSP verze je skutečně impresivní a nádherná. Místy sice najdeme pár kompromisů, ale ty nám příliš nevadily. Horší je to s ovládáním - jsou tu sice tři různé varianty, ale jen jedna je použitelná (což ale stále ještě neznamená, že to s ní jde hladce).

Pomyslíme-li na PS2 verzi, pak rozhodně nechceme mít k dispozici dvě totožné hry. Víme, že PSP verze může být stejně hezká jako PS2 a za toto „odhalení“ jsme *SW:B2* vděční. Ale hrát chceme něco alespoň trochu jiného, co je přizpůsobeno přednostem PSP. *Battlefront II* nabízí tři exkluzivní kampaně a pár dalších specialitek a to jí zachránilo od fiaska. Přesto, pokud hrajete PS2 verzi, není moc důvodů, proč hrát tohle. Pokud ne, přičtěte klidně dva body, je to vážně skvělá hra. Jen se zkrátka více hodí domů do obýváku.

7/10





Jako FIFA 06 na PS2 jen menší a... horší.

FIFA 06

DETAILY

Vydavatel: **EA** Výrobce: **EA Sports** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-4**
Internet: **www.fifa06.ea.com** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

O *FIFA 06* na PS2 nemáme úplně špatné mínění, i když je pravdou, že na *Pro Evo* nenecháme sáhnout! PSP verze (mimochodem už třetí fotbalová hra na PSP) je od velkého sourozence značně odlišná. EA musela značně redukovat ovládání kvůli menšímu počtu tlačítek a neudělala to zrovna citlivě. Přihrávka do běhu tu prakticky nefunguje a spoustu dalších věcí (v čele se systémem First Touch) bylo jednoduše odstraněno. Neříkáme, že by to na PSP fungovalo, ale mohli to alespoň zkusit.

Graficky jsme byli docela nadšení (běží to plynule, hurá!), prezentace je na tradičně špičkové úrovni (na to jsme u EA zvyklí) a počet režimů je také solidní (i když chybí kariéra), jinak ale z tohoto fotbalu nejsme úplně nadšení. Po týdenním testování jsme si nakonec zvykli na útočnou hru, ale na neschopné obránce jsme si zvyknout nedokázali. Asi proto, že jakékoliv fauly, kolize a snaha o převzetí míče, vzbuzují hurónský smích. A co je důležitější - míjí se účinkem.

Možná je to záměr EA. Možná prostě chtěli jen svou *FIFA 06* maximálně zjednodušit a mysleli si, že to je vše, co PSP verze potřebuje. Podle našeho názoru je to šeredná chyba. Dobrá, bez kariéry se obejdeme (nakupovat a vylepšovat přece můžeme ve *Football Manageru* nebo *Championship Manageru*), ale hrát průměrný fotbal s nelidským důrazem na útočení, na to v roce 2006 dobrovolně rezignujeme!

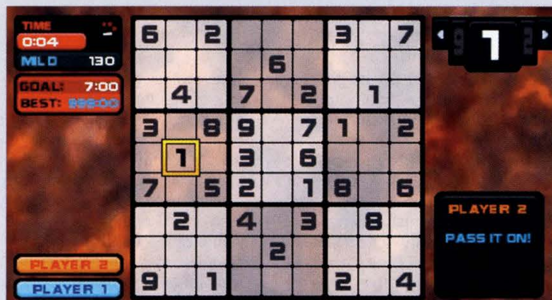
6/10



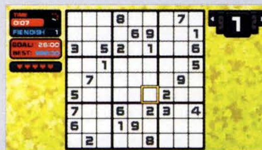
Patetické. To je první slovo, které nás při pohledu na tento obrázek napadlo.



Ronaldo versus Ronaldinho. Dobrá dvojka, bohužel ani jeden nehraje, nač jsme zvyklí.



Nabízí se přes sto padesát dílů pro zlepšení výkonu a další hromada vylepšení pro zdokonalení vzhledu vašeho plecháče. Škoda, že ho člověk nemůže trochu zdemolovat.





Dobré, jen šeredně drahé...

GO! SUDOKU

DETAILY

Vydavatel **Sony** Výrobce **Sumo Digital** Datum vydání **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů **1-4** Internet **www.scee.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Sudoku znáte, ne? Je to hit posledních měsíců, který se snaží z novinových stránek vytlačit křížovky. Tabulka o devíti sloupcích a devíti řádcích. Čísla od jedničky do devítky. Někde chybí - vy je musíte podle jednoduchých pravidel doplnit. To je celé. Primitivní, ale geniální, návykové a nečekaně zábavné. To je Sudoku.

Go! Sudoku samozřejmě celý koncept zpracovává na jedničku a obsahuje tisícovku hádanek. Potíž je, že stejnou tisícovku si v knižní podobě koupíte za dvě stovky, zatímco tahle hra stojí stejně jako kterákoliv jiná - kolem 15 stovek. Jasně, má tu být stahovatelný obsah, jistě, můžete soupeřit až ve čtyřech proti sobě přes Wi-Fi (a můžete kamarádovi poslat pár Sudoku zadarmo), ale stačí to? Ne! Některé věci by prostě měly být navždy herním monitorům, televizím a displejím zapovězeny. Některé věci se prostě hodí jen na papír. Čím dříve to pochopíme, tím lépe nám bude.

Kdyby tu alespoň byly nějaké šílené bonusy, speciály, násobiče nebo další vylepšení. Ne, tohle je prostě čistokrevné Sudoku tak, jak ho znáte ze svých oblíbených novin. Vypněte PSP a sáhněte po tužce. To je naše rada...

5/10



Nádherná grafika! Ale dělá hru lepší, než když vyplňujete v novinách? Ne...



Tohle vypadá na skutečně nádhernou hádanku. A je tam 999 dalších! Jupí.





Harry se snaží dokázat, že je tím nejpotterhlejším

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

DETAILY

Vydavatel: **EA** Výrobce: **In-house** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **7+**
Počet hráčů: **1-3** Internet: **harrypotter.ea.com/hpgof** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Když J.K. Rowlingová přiloží pero k papíru, stanou se určitě nejméně tři věci. Zaprvé, výsledný text kouzelnou silou přitáhne haldy peněz. Zadruhé, vznikne film, ve kterém hrají herci mnohem starší, než by měli být. A nakonec světlo světa spatří také videohra podle onoho filmu.

Bereme do rukou svou PSP a hned s potěšením zjišťujeme, že jde o temnější a zlověstnější dobrodružství než předchozí výpravy do Bradavic. Většina hádanek a rébusů byla nahrazena podstatně akčnější zábavou. Tři kamarádi se prohánějí po celém světě, kouzlí, zbavují se nepřátel a sbírají energetické fazole. Můžete dokonce povýšit každou z postav pomocí Sběratelských karet, které získáváte v průběhu hry. Akční přístup je sice přitažlivý, ale kazí ho nenavazující levely, které vypadají spíš jako jednotlivé povídky než jako souvislý příběh. Harry a jeho parta jsou již velmi dobří v kouzlení, ale pokud jde o provádění povelů, mají značné mezery. Reagují totiž trochu pomalu. Tuto vadu vyvažuje (nebo ještě zhoršuje, podle úhlu pohledu) fakt, že je téměř nemožné zemřít. To jistě potěší obyčejné mudly, ale zkušení čarodějové by přeci jen chtěli nějakou výzvu.

I přes několik drobných chyb tato hra rozhodně předčí své předchůdce. Kombinace akční zábavy, ovládání tří postav a pěkná grafika rozhodně splňují nároky proslulé značky Harry Potter.

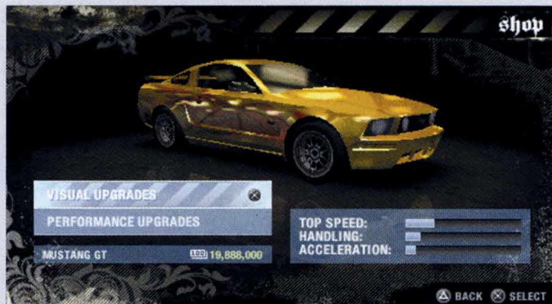
7/10



Knihy s Harry Potterem jsou pro děti, dospělí by je vážně neměli číst.

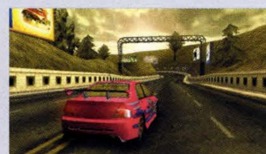


Ve snaze smíchat ve hře několik různých stylů přidali tvůrci pár sekcí s pevně daným pohybem. V první musíte prchnout před špatně naloženým drakem, ve druhé vám narostou žábry.



Nabízí se přes sto padesát dílů pro zlepšení výkonu a další hromada vylepšení pro zdokonalení vzhledu vašeho plecháče. Škoda, že ho člověk nemůže trochu zdemolovat.





Když je rychlost názvem hry

NEED FOR SPEED MOST WANTED

DETAILY

Vydavatel: **EA** Výrobce: **In-house** Vydání: **Out Now** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-4**
Internet: **www.needforspeed.com** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

První pokus *NFS* na PSP (*Rivals*) považovali všichni za zklamání. EA vynaložili spoustu času, aby si vylepšili jméno a nakonec přišli s *Most Wanted*. V módu příběhu vás čeká spousta smyků, pálení pneumatik a vítězení v závodech. Vaším cílem je první místo na pověstném černém seznamu (Blacklist) ilegálních pouličních závodníků. Hra kombinuje tradiční rychlostní soutěže s prcháním před spoustou agresivních poldů, kteří touží po tom, dostat vás za katr, nebo aspoň na hřbitov. Z počátku je to docela zábavné, když mizíte v různých zkratkách a pastím se vyhýbáte pomocí Rychlobrzdy. Po chvíli hraní už je to trochu jednotvárné, některé honičky jsou totiž natažené víc, než je zdrávo.

Přestože úpravy aut nejsou v *Most Wanted* tím nejdůležitějším, za vítězství dostáváte upgrady k vylepšení výkonu svého vozu. Ať už máte auto obyčejné nebo vyšperkované, řízení je kvalitní a v závodech na vás čekají bezvadné akční momenty. Škoda, že se auta vůbec neničí.

Ve srovnání s *Rivals* jde rozhodně o zlepšení. Jenže na PSP už je tolik arkádových závodních her a tak bude mít sama *NFS* problém dostat se až na první místo žebříčku.

7/10



Prostředí je spletité, ale je tu i spousta zkratek.



Když se podíváte pořádně, vidíte Burnout Revenge ujíždět kamsi do dáli.


Jak se dostaneme z jednoho čtverce do druhého? No, víte, nás to nezajímá.


Pozor, šuntová hra! Pozor, šuntová hra! Ihned odložte toto UMD!

Dobrodružství s rébusy? Spíš velký propadák

FRANTIX

DETAILY

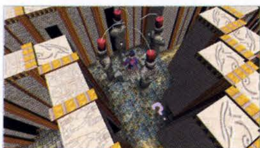
Vydavatel: Ubisoft Výrobce: Killer Game Vydání: V prodeji
Věkové omezení: 3+ Počet hráčů: 1 Internet: http://frantix.station.sony.com Podporuje: Nic

Frantix vážně není moc dobrý. Nebudeme si tuto skutečnost tajit hned od začátku. Znáte to: pokud je jediným tahákem propagovaným na ošklivé krabici postava z krátkého animovaného filmu oceněného v roce 2002 na jakémsi festivalu, asi tušíte problém.

Podtrženo a sečteno, *Frantix* je ubohou sharewarovou hrou, která nedosahuje kvalit titulů pro PSP, včetně těch budgetových. Cílem každého z více než 150 levelů je sebrat dostatek klenotů a proplést se kolem pastí a ubohých nepřátel k bráně, která vás pustí dál. Nepřátelé přitom nedodržují mnohá pravidla. Do toho všeho se ještě motají další rafinované pitominky: teleporty, spínače a zamčené dveře. Narozdíl od podobných věcí v *Mercury* si tyto nezaslouží žádné uznání. Prostě vás jen na chvíli otravně zdrží.

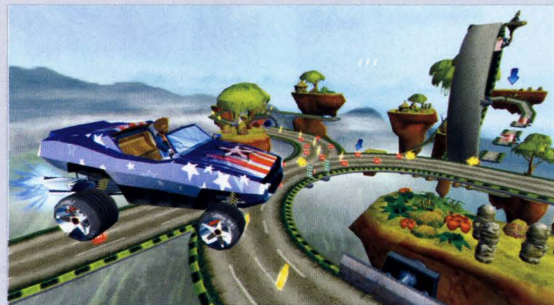
Bohužel hra v člověku ani nedokáže vzbudit touhu po tom, dokončit level a jít dál. Možná se vám podaří otevřít další úrovně, možná se dostanete k nové postavě (stejné jako ta předešlá), ale vážně pochybujeme, že někdo dokáže projít *Frantix* až do konce a otravovat se sběrem všech těch pitomostí.

4/10






Přestože hra stojí jen dvacet liber, stejný zážitek klidně pořídíte i za míň. Prostě si kupte cibuli, rozkrojte ji a přiložte na oči. Jak asi chápete, obojímu je lepší se vyhnout.


Gripshift je plný velmi svěžích nápadů. Není to jen obyčejná závodní hra, ale i prostý závodní mód předčí většinu čistě motokárových her.





Několik různých žánrů v jedné hře

GRIPSHIFT

Vydavatel: Ubisoft Výrobce: Sindhe Interactive Vydání: V prodeji Věkové omezení: 3+
Počet hráčů: 1-2 Internet: www.gripshiftgame.com Podporuje: WLAN multiplayer

DETAILY

***Gripshift* spojuje prvky** puzzlů, závodů a plošinovky a stává se tak zatím nejzvláštnějším titulem pro PSP. Člověk si připadá jako někde mezi *Super Monkey Ball* a *Stunt Car Racer*. Každá část vyžaduje splnění tří úkolů: závod s časem, sbírání hvězd a skrytý bonusový žeton, který je třeba najít. Na začátku jsou mapy dost jednoduché, ale záhy narazíte na nutnost zvládat dlouhé skoky, loopingy a nemožně úzkou trať.

My jsme si na *Gripshiftu* ihned oblíbili způsob, jakým nutí hráče k vymýšlení nezvyklých postupů, a to hodně často, skoro u každého úkolu. Zkratky a smrtící loopingy se vyplatí využívat. Každý z úkolů navíc vyžaduje zcela jiný přístup k levelu. I když se budete cítit vyčerpaní na přemýšlení nad náročným hlavním módem hry, můžete si odpočinout u prostých závodů, které samy o sobě předčí většinu motokárových her.

Několik zábavných miniher dodává už tak kvalitnímu titulu další rozměr. Vyzkoušíte si třeba tučňákový bowling nebo Tonyhawkovou arénu se sbíráním bonusů. *Gripshift* kombinuje spoustu věcí, které může hráč dělat, a ještě něco navíc, co už ani stíhat nemůže. Přesně tak má vypadat budgetová hra, možná i lepší.

8/10


Takhle měla vypadat nová dálnice D99, ale ministerstvo to zatrhlo.


Na trati se vám bude přepínání uchycení vozu často hodit.

Střílet, závodit, jíst, nafukovat, hopsat, sbírat a pořád dokola

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

DETAILY

Vydavatel: Namco Výrobce: Namco Vydání: V prodeji Věkové omezení: 3+ Počet hráčů: 1-4
Internet: www.namco.com Podporuje: WLAN multiplayer

Když může hudební scéna zamrznout v letech 1982-83, tak proč ne tohle? Proč sakra ne? Tato kolekce obsahuje King & Balloon (vesmírní vetřelci s balóny, kteří unesli krále), Galaga (skvělá vesmírná střílečka), Galaxian (ne tak skvělé jako Galaga), Pac-Man (Pac-Man), Rolling Thunder (Shinobi se zbraněmi - bezva), Motos (vytlučte míč z arény), Grobda (těžká tanková bitva v aréně), Dragon Buster (objevování podzemí, zabíjení věcí - ach jo), Tower Of Druaga (bádání v bludištích, hledání klíčů - tupé), Mappy (procházení zámku za použití trampolín - zábava), Xevious (dobrá svisle skrolující střílečka), Dig Dugand a pokračování (hloubení děr, nafukování příšer - pěkné), Bosconian (střílečka skrolující do osmi stran) a dvě verze Rally X (Pac-Man s auty). Získáte také nové vylepšené verze Dig Dug, Galaga a Pac-Manand Rally X. Podpora Wi-Fi umožňuje hru až čtyř hráčů. Na druhou stranu je displej PSP příliš jasný a tak při honbě za maximálním skóre v Galagacanu musíte mhouřit oči.

I přes problémy s leskem a nepěkně rozmazanými obrázky nabízí kompilace spoustu krátkodobé zábavy.

7/10





Pac-Man s umělou perspektivou - nevypadá tak dobře jako originál.



Rally X - díky WLAN skvělé. Nenechte se zblbnout Burnoutem 3.



Pravděpodobně hezčí a určitě lehčí - vítejte v nové Galaze. Už nedostanete dvě lodě vedle sebe, jen budete mít širší laser.



Příležitost vykuchat Froda jako rybu s chlupama

THE LORD OF THE RINGS TACTICS

DETAILY

Vydavatel: EA Výrobce: EA Vydání: 2 December Věkové omezení: 12+ Počet hráčů: 1-4
Internet: www.ebgames.com Podporuje: WLAN multiplayer



Můžete hrát za síly dobra nebo za zlé chlápky. My máme raději padouchy, protože klaďasy stejně nikdo nemá rád.





Mezi komplexními RPG (tedy těmi od Square Enix) a tituly *Lord of The Rings* od EA, které se jen marně pokoušejí dosáhnout kvalit *Final Fantasy*, je velký rozdíl. Stejné je to i s *Lord Of The Rings Tactics*, které nedosahuje kvalit komplikovanějších tahových strategií jako třeba *Makai Kingdom*. Výsledkem je odlehčená taktika v elegantním hávu od skvělých krejčích z EA.

Největším problémem hry je úpornost, s jakou se drží děje knihy. Jinak je to celkem slušná lehká strategie. Jenže kvůli známému ději bojujete se známými postavami na známých místech a víte, jak to musí skončit. Orkové teď mají ošklivý, ale rozumný zvyk používat léčivé lektvary. To sice dává smysl ve strategické hře, ale ne v Tolkienově světě. A postavy? Kdyby šlo prostě o válku ve Středozemi s novými lidmi, bylo by to v pořádku, ale takhle začínáte s celkem neschopným Aragornem a Legolasem, který na začátku střílí stejně přesně jako kdokoliv z nás. Zvykněte si na tyhle blbiny a máte v rukou druhou nejlepší taktickou hru pro PSP.

7/10